joypad

PlayStation 2 - GameCube - Xbox - Dreamcast - Game Boy Advance - PSone - Arcade

Joypad

N° 116 février 2002

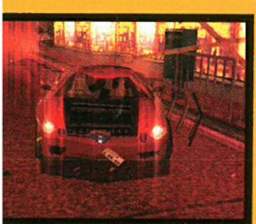
LE MAGAZINE DES CONSO

XBOX

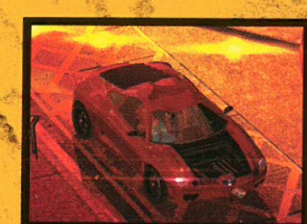
NCOURS EXCLUSIF
GNEZ 1 XBOX PAL
5 JEUX !

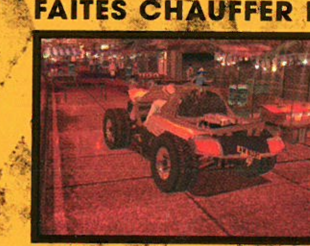
WRECKLESS

FAITES CHAUFFER LA GOMME SUR XB







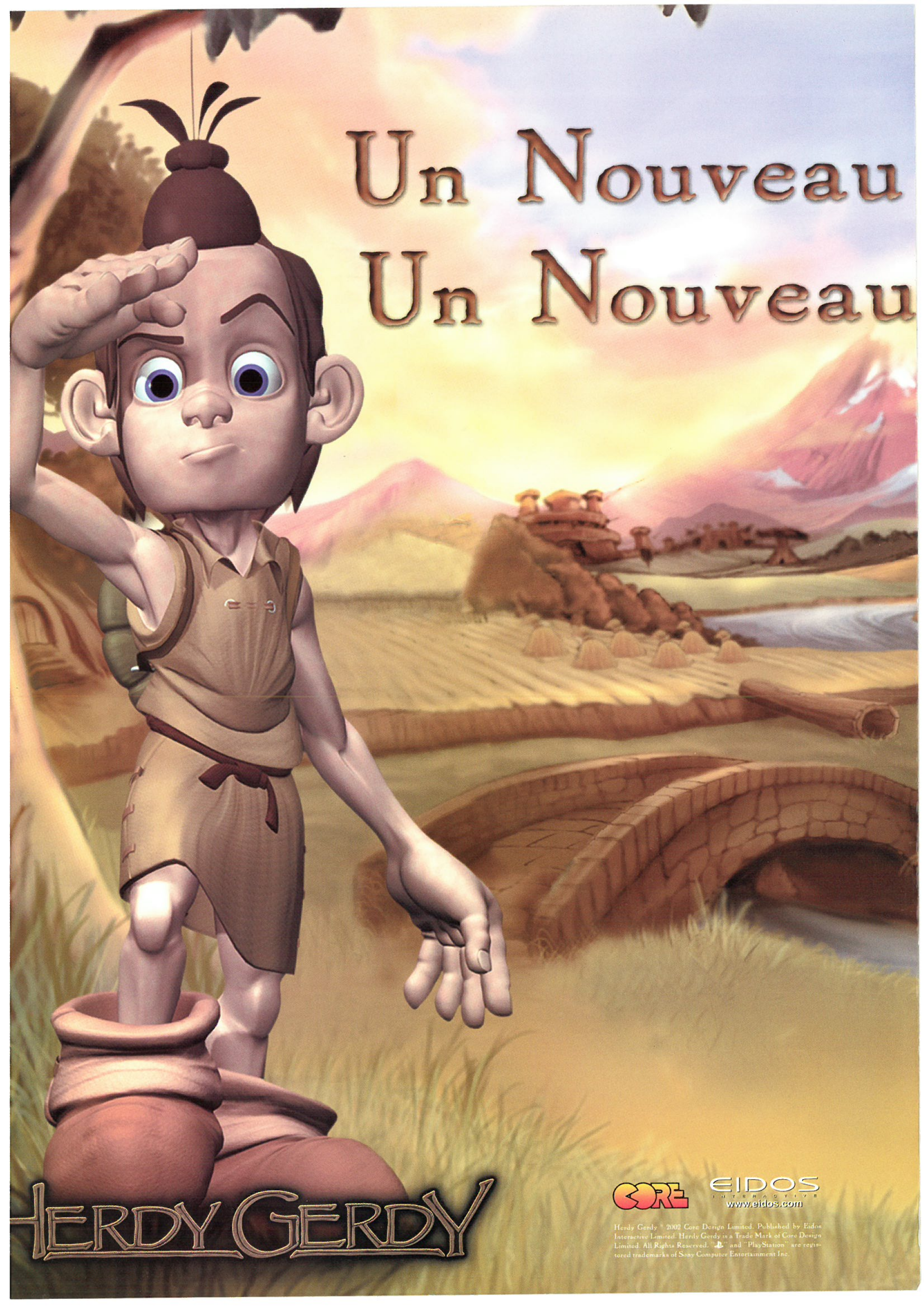




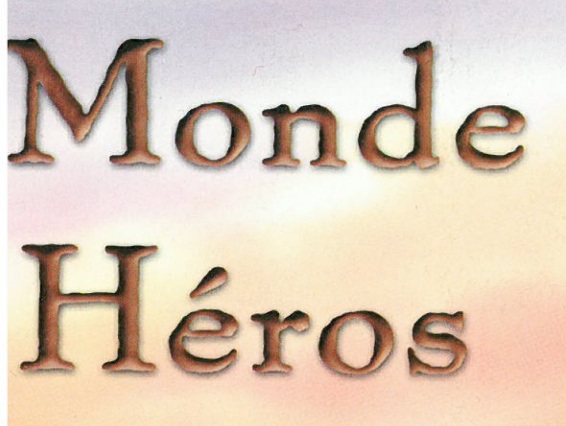
VS OF THE WORLD : 27 pages de purs jeux ! RS – Riding Spirits (PS2), Final Fantasy XI Online (PS2), Tekken 4 (PS2), V-Rally 3 (PS2), Transworld Surf (Xb
CLUSIVITÉ INTERGALACTIQUE : Malice (Xbox) et Fellowship of the Rings (Xbox) • 43 TESTS INTERPLANÉTAIRES ! Metal Gear Solid 2 (PS2), WipEout Fusion
ximo (PS2), Super Mario Advance 2 (GBA), Sonic Adventure 2 (GC et GBA), Final Fantasy X (PS2 version US), Silent Hill (Xbox)... et bien d'au

T 04161 - 116 - F: 5,50 €

PAD N° 116 • France métropolitaine 5.50 € • ANT-GUY 5.80 € • REU 6.90 € • BEL 5.50 € • CH 9 FS • AND 5.50 € • CDN $ 8.75 • LUX 5.50 € • MAR 70 DH • PORT cont 5.50 € • TOM 1400



Un Nouveau
Un Nouveau
HERDY GERDY
CORE
EIDOS
INTERACTIVE
www.eidos.com
Herdy Gerdy © 2002 Core Design Limited. Published by Eidos Interactive Limited. Herdy Gerdy is a Trade Mark of Core Design Limited. All Rights Reserved. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

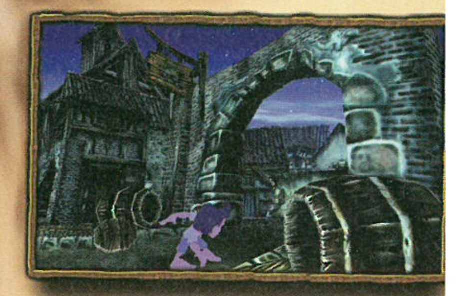




Respirez !...
Le souffle de l'aventure d'Herdy Gerdy va vous apporter un oxygène rare et infini !
Créative, lyrique et surprenante, découvrez une odyssée totalement novatrice, au gré de décors féeriques.

Herdy Gerdy, un héros hors des sentiers battus.

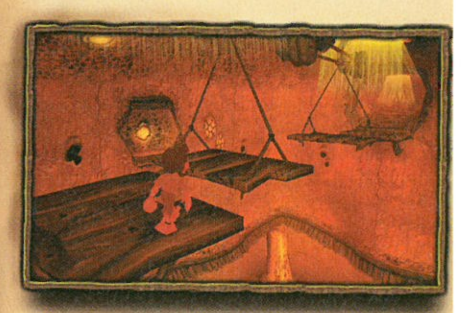
PlayStation®2



Découvrez en toute liberté un monde fourmillant de vie, composé de paysages riches et variés.



Comprenez et utilisez les comportements des nombreuses créatures aux personnalités spécifiques et aux réactions surprenantes.



Un conte moderne aux mécanismes de jeu inédits ; une expérience véritablement nouvelle sur PlayStation 2.



"Un authentique chef d'œuvre capable de vous scotcher devant l'écran pendant longtemps."
Joypad

www.herdygerdygame.com

Un « Metal » en or



Prévu finalement pour le 8 mars prochain, LE jeu que tout le monde attend, et dont nous vous parlons en long, en large et en travers depuis de nombreux mois maintenant, arrive bientôt chez nous ! Alléluia ! Vous aurez évidemment deviné : Metal Gear Solid 2 sur PlayStation 2 est dans la place ! Pour patienter durant les ultimes semaines qui nous séparent de cette date fatidique, nous vous avons concocté un Test « à la Joypad », sur 8 pages, dans lequel vous trouverez non seulement nos impressions et nos avis sur cette version européenne, mais aussi et surtout des images à foison. En outre, nous le garantissons 100% « non spoilé », notamment en ce qui concerne le scénario et les (très) nombreuses surprises qui parsèment ce second volet des aventures de Solid Snake. En effet, depuis de nombreux numéros maintenant, nous avons tenu à garder sous silence certains aspects « cruciaux » du jeu d'Hideo Kojima, afin que vous puissiez l'apprécier au maximum et jouir ainsi d'un plaisir ludique hors du commun. Si tous nos confrères avaient pu jouer le jeu... M'enfin, les lecteurs choisiront leur camp... Bref, Metal Gear Solid 2 est de ces jeux faits d'un autre... métal (sans jeu de mots) qu'on ne voit que trop rarement dans notre impitoyable univers fait de réactualisations, portages et autres suites basiques. Ne le loupez surtout pas, ce serait un crime ! Comme notre prochain numéro, d'ailleurs, dans lequel devraient figurer, enfin, les premiers Tests officiels Xbox ! La machine de Bill Gates sortira en effet moins d'une semaine après Metal Gear Solid 2... En attendant, régalez-vous avec ce Joypad plein de surprises et d'infos de la première à la dernière page. Tout le monde ne peut pas en dire autant. Enfin, j'me comprends...

Trazom

SI LES SYMPTOMES PERSISTENT...

Impact de projectile à plus de 950 km/h, Mon Calamari.

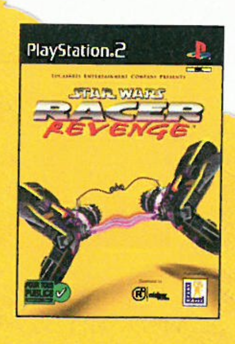
Traces de peintures du module de Skywalker, Tatooine.

Accrochage avec Oud Bolt dans le Canyon, Sullust.

Entraînement au tir des pillards Tusken, Badlands.

...CONSULTEZ VOTRE MECANICIEN !











Combattez jusqu'au bout à plus de 950 km/h. Affrontez **18 des pilotes** de module les plus impitoyables de la galaxie.
De nombreux défis vous attendent au tournant sur **14 circuits** et **5 mondes différents**. Votre cœur résistera-t-il à la pression?





PlayStation.2

www.racer-revenge.com
Site officiel *Star Wars* www.starwars.com



sommaire

Le glas semble avoir sonné pour la PSone et la Dreamcast ! C'est avec une immense tristesse que vous remarquerez la disparition de ces 2 plates-formes dans notre sommaire de ce mois-ci. Mais nous garderons de toute cette période des souvenirs impérissables dédiés au ludisme et à la découverte. Il est maintenant grand temps de passer le relais aux consoles dominantes. Telle est la loi de la jungle… Mais le plus déprimant dans l'affaire, c'est qu'à un moment inexorable, ce sera au tour de ces mêmes machines de passer à la trappe. Mais vivons l'instant présent et continuons à nous émerveiller comme des bambins !

Joypad est édité par la société HDP au capital de 100 000 francs, locataire-gérant, RCS NANTERRE B391341526.
Siège social : 10, rue Thierry le Luron 92538 Levallois-Perret Cedex
Tél. : 01 41 34 87 75 Fax : 01 41 34 87 99 Tél. abonnements : 01 55 63 41 14
Siège de la rédaction : Immeuble Delta 124, rue Danton TSA 51004
92538 Levallois-Perret Cedex
Gérante : Christine Lenoir
Directeur délégué adjoint : Pascal Traineau
Principal associé : HACHETTE FILIPACCHI PRESSE
Directrice de la publication : Christine Lenoir

LA RÉDACTION
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps / oscamps@hfp.fr
Rédacteur en chef : Nourdine Nini (Trazom)
Chef de rubriques : Julien Chièze (Gollum)
Correspondant permanent au Japon : Arnaud Saint-Martin (Aruno)
Secrétaire de rédaction : Géraldine Humphries
Correctrice : Sonia Jensen
Secrétaire : Nathalie Brun

Ont participé à ce numéro :
Xavier Brun (Mister Brown), Angel Davila (Angel), Christophe Delpierre (Chris), Grégoire Hellot (Greg), Julien Hubert (Julo), Sonia Jensen (La Lutaine), Jean-François Morisse (T.S.R.), Karine Nitkiewicz (Karine), Jean Santoni (Willow), Grégory Szriftgiser (RaHaN), François Tarrain (Elwood) et Kendy Ty (Kendy).

Pour contacter la rédaction : redacpad@club-internet.fr
Numéro Promévente : 08 00 19 84 57

LA MAQUETTE
Directeur artistique : Lionel Gey assisté de Hervé Drouadène
Maquettistes : Sonia Caron-Nini, Nicolas Lainé, Catherine Branchut, Joseba Urruela et Suzie Gorini.
Iconographie : Rémi Aumeunier
Correcteur photos : Stéphane Leclercq
Illustrateurs : PiXX et Didier Couly

LA PUBLICITÉ
Directrice de publicité : Claudine Lefebvre (01 41 34 87 25)
Directeur de clientèle : Antoine Tomas (01 41 34 86 93)
Chefs de publicité : Jean-François Feneux (01 41 34 88 33) et Benoît Léoty (01 41 34 87 13)
Assistantes : Cécile-Marie Réyé et Samantha Bondon-Rostang (01 41 34 87 28)

SERVICE PROMOTION
Promotion : Anne Levavasseur
Abonnements Joypad BP2, 59718 Lille Cedex 9
Tarifs 1 an (11nos) France : 39,90 €
Tarifs étranger sur demande au 01 55 63 41 14

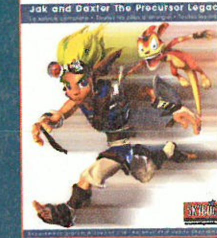
LE MINITEL
Service télématique 3615 Joypad Centre Serveur : Nudge Interactive
Responsable : Frédéric Garcia

Photogravure : Compo Imprim, Hafiba
Imprimé par Brodard Graphique membre de E2G et la Galiotte Prenant
Distribution presse : Transports Presse
Illustration de la couverture : Wreckless © Bunkasha/Activision

Commission paritaire : 0305K73360
Ce numéro comporte 1 booklet éditorial de 32 pages jeté sur la couverture. Il ne peut être vendu séparément.

DIFFUSION CONTRÔLE OJD 2000

Jak and Daxter



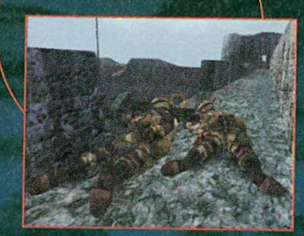
Tous les mois, nous consacrons un booklet à un jeu en particulier. C'est donc au tour de Jak and Daxter de passer entre les doigts de la très habile Lutaine, qui, ces derniers temps, s'est fait un peu discrète à la rédaction. Bon Sonia, quand on a critiqué ton humour dans le numéro dernier, on rigolait ! T'es juste un peu lourde mais c'est tout, il n'y a pas mo d'homme… Quoique…

TESTS — 103



Il est né le divin jeu ! Metal Gear Solid 2 est enfin arrivé en version européenne à la rédaction ! Disséqué avec rigueur par le sieur Julo sur un total de 8 pages, le soft n'aura plus de secrets pour vous ! Ou plutôt si, mais on ne vous les révèle pas ! Du coup, les autres titres sont un peu éclipsés : Maximo, WipEout Fusion, Max Payne, Headhunter...

CÔTÉ PÉCÉ — 136



Le père RaHaN a essayé ce mois-ci 2 jeux PC d'action-tactique : Red Hammer, qui est l'add-on communiste du fabuleux Operation Flashpoint, et Ghost Recon, qui est le dernier titre tout fraîchement sorti des studios Redstorm. Fire in the hole !

ASTUCES — 140



La blague pourrie du mois possède une portée philosophique majeure susceptible de bouleverser l'histoire de l'humanité. Elle traite de thèmes furieusement d'actualité tels que l'incompréhension et la stupidité. Enfin, j'me comprends...

Hot ! Hot ! Hot ! Hot !

Nous avons eu la chance de jouer à Wreckless un après-midi entier lors d'une présentation sous bonne surveillance ! On peut d'ores et déjà vous dire que ça va être une sacrée tuerie ! Les fous du volant vont enfin pouvoir extérioriser leur style de conduite, et ce sans se choper des retraits de points de permis ! Heu... sinon, c'est à la page 50 !



PlayStation 2

GAME BOY ADVANCE

GAMECUBE

Xbox

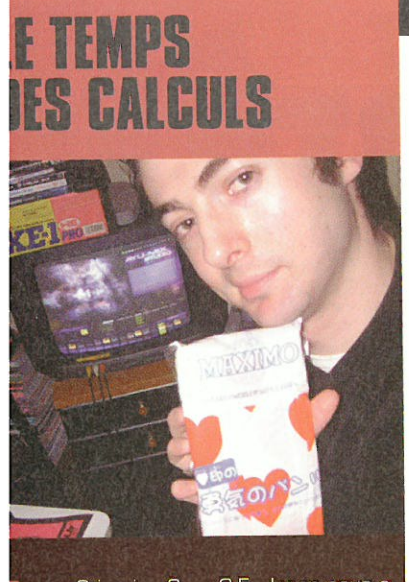
Toutes les SORTIES de ces prochains MOIS

En règle générale, au Japon, il ne se passe pas grand-chose pendant le mois de février. Les développeurs hibernent comme des grosses marmottes. Ça a toujours été comme ça. Tiens au fait, là-bas, Metal Gear a relativement bien marché (750 560 copies écoulées pour le moment), talonnant le grand gagnant de ces périodes de fêtes, Dragon Quest IV sur PSone. Un succès, certes, mais sans commune mesure avec l'accueil des joueurs américains. Où va le monde ? Enfin, pour en revenir à nos moutons, Aruno vous a déniché les photos de Tekken 4 sur PS2 ! La grande classe ! Il apporte également de nouvelles précisions sur Final Fantasy XI Online, et des infos toutes fraîches sur les très attendus Gensôsuikoden III et Auto Modellista. Du côté de l'Europe, c'est plutôt calme. Les demi-pages de news dominent la rubrique, ça veut tout dire. On retiendra surtout l'annonce de V-Rally 3 chez Infogrames. Au risque de me répéter : vive la créativité ! Sinon, sachez que nous avons joué à une bêta de Wreckless sur Xbox (cf. Exclusif) et que ce titre made in Japan est bien parti pour tuer méchamment la gueule !



Tekken 4 (PS2)

LE TEMPS DES CALCULS

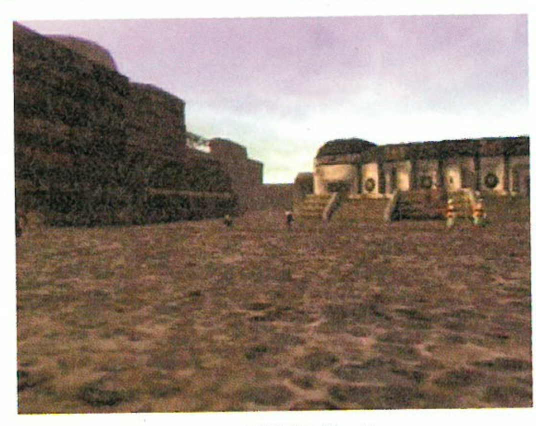


Le 9 janvier, Sony C.E. Japon nous a fait parvenir un communiqué au sujet des ventes de PS2 entre le 26 novembre 2001 et le 6 janvier 2002 : 1,1 million d'exemplaires de la 128 bits ont été vendus au Japon, où son prix a été réduit le 29 novembre. À l'échelle mondiale, 5 millions de consoles ont ainsi été liquidées en environ un mois. Lorsqu'on voit la qualité des nouveautés proposées durant cette période, on ne peut que comprendre un tel succès. Tournons maintenant nos yeux vers Nintendo qui, comme on pouvait le prévoir, a aussi passé une excellente fin d'année. La GameCube a enfin dépassé le million d'unités vendues au Japon (source : Enterbrain, id. pour tous les chiffres ci-dessous). Après un départ plutôt tranquille (530 000 pièces entre son lancement, le 14 septembre, et le 9 décembre), la GC a vu ses ventes s'accélérer brusquement entre le 10 décembre et le 6 janvier : 540 000 machines vendues en un peu moins d'un mois. Plus impressionnante encore, la performance enregistrée par le jeu Dairantô Smash Bros. DX (Melee, en Occident) : 920 000 exemplaires comptabilisés le 6 janvier, alors que le parc de GC installées s'élevait à 1 070 000 machines à la même date ! En somme, 86 % des acquéreurs de GC ont acheté Smash Bros. C'est fou ! D'ailleurs, nos amis nippons n'avaient jamais vu ca... Enfin, toujours aussi fort, les résultats de la GBA sur la même période (10 décembre - 6 janvier) : 900 000 machines vendues ! Au total, le parc de la GBA se chiffre à 4,5 millions de bécanes au Japon. Un résultat phénoménal car, rappelons-le, la sortie de cette portable ne date que de mars dernier.

Quant à moi - ça n'a aucun rapport - je ne peux résister au plaisir de vous montrer mon caleçon « Maximo », star classe, capable de transformer un journaliste en chevalier. Un bijou introuvable dans le commerce. Capcom l'appelle « le caleçon du courage »...

Aruno





Square vient de dévoiler de nouveaux éléments sur FFXI Online, son fameux « Massive Multiplayer Online RPG ». Désormais, on sait presque tout de ce soft dont le bêta test fonctionne déjà au Japon, mais dont le lancement en Europe n'a toujours pas été annoncé...

Final Fantasy XI Online

Éditeur : Square
Machine : PlayStation 2
Sortie au Japon : Printemps 2002
Sortie en Europe : N.C.

FFXI Online sortira sur le marché japonais au cours du printemps prochain. Une version PC devrait également être commercialisée. Avec ce soft, Square compte réaliser le plus gros succès en matière de RPG en ligne. Pour y jouer, nos amis nippons devront casser leur tirelire, car outre le jeu et la console, ils devront se procurer un disque dur, un modem, un clavier et le programme nécessaire pour faire tourner PlayOnline, l'interface à laquelle FFXI Online est lié.

Vers un monde nouveau

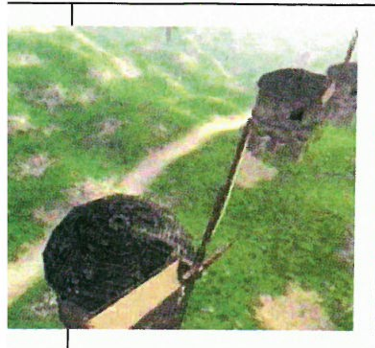
L'univers de FFXI Online est constitué d'un monde appelé Vana'diel, au sein duquel on trouve trois grands pays, lesquels sont eux-mêmes divisés en différentes régions. Ainsi, on y trouve la République de Bastok, qui comprend la région de Gustaberg, laquelle est connue pour ses friches. Le Royaume de San D'Oria s'illustre pour sa part par son immense Forêt de Ronfaure. Enfin, le troisième pays est la Fédération de Windurst, dont la région de Sarutabaruta occupe toute la partie Nord. Chacun des trois pays s'illustre par sa géographie, son relief, son climat, ses richesses, son gouvernement, sa population, ses monstres, etc.

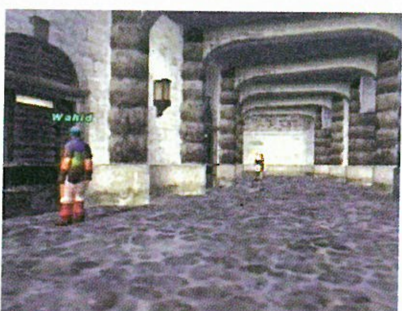
Au début de l'aventure, le joueur doit choisir son personnage parmi cinq « races ». Il peut ainsi incarner un Hume (mâle ou femelle), un Elvaan (mâle ou femelle), un Tarutaru (mâle ou femelle), un Galka (une seule catégorie) ou une femelle Mithra.

Le joueur choisit ensuite son « job » parmi les six choix qui lui sont proposés et dont la liste est issue des « jobs » du tout premier FF. Il peut ainsi devenir guerrier (un expert de la guerre), « monk » (spécialiste du combat à mains nues), « shiromadôshi » (spécialiste de la magie blanche, excellant dans les guérisons et la régénération), « kuromadôshi » (mage spécialisé en magie noire, doué pour les attaques), « akamadôshi » (mage doué à la fois pour la magie blanche, la magie noire et les combats façon guerrier), ou encore « thief » (capable d'attaques à mains nues, à l'arme blanche ainsi que d'invocations d'attaque). Square précise que d'autres jobs seront proposés en cours de route, mais un changement de job ne devra être envisagé que dans les cas extrêmes, car former un personnage puissant prend énormément de temps. Le joueur passe enfin au « character making », dans lequel il finit de personnaliser son héros. Et puis c'est le grand départ, dans un jeu où une journée virtuelle dure environ une heure réelle.

L'union fait la fantaisie

D'après Square, le monde de Vana'diel est bien plus vaste que celui de n'importe quel autre FF. Il comporte de nombreux dangers, notamment des monstres qu'aucun guerrier ne peut éliminer seul. Aussi, partir à l'aventure sans compagnons de route ne peut pas mener bien loin. Il est donc nécessaire de former un groupe d'exploration. Deux, trois ou quatre joueurs, libre à vous de choisir le nombre de vos équipiers, tout en sachant qu'un groupe pourra compter au maximum six joueurs. Le concept de communication prend ici toute son importance, car tout tourne autour d'elle : l'intégration d'un nouvel équipier, les décisions capitales, les choix tactiques, etc. Notez que la formation d'un groupe se réalise autour de deux types d'opéra-





tions : la demande d'intégration (que l'on fait auprès d'un groupe que l'on croise) et l'invitation (lorsque l'on dispose déjà d'un groupe et que l'on rencontre un joueur auquel on propose de venir). Dans les deux cas, la sélection d'une commande apparaissant à l'écran suffit à réaliser l'opération. À six, vous aurez suffisamment de force pour défier la plupart des ennemis de Vana'diel et relever une partie des challenges qu'il propose. Mais pas tous ! En effet, face à certains monstres surpuissants, vous manquerez encore d'efficacité. D'où l'utilité de former des alliances. Une alliance peut réunir au maximum trois groupes, ce qui, au total, vous autorise à évoluer au sein d'une équipe de dix-huit personnages. Vous disposez alors d'une puissance phénoménale, mais l'équilibre et la cohésion de l'alliance nécessitent de gros efforts de communication. Le système de combat bénéficie d'un traitement spécial, censé faciliter le jeu à plusieurs. Concrètement, la bataille se déclenche quand vous lockez un ennemi apparaissant dans votre champ de vision. Vous entrez ensuite dans un menu, dans lequel vous sélectionnez l'attaque, la magie ou encore l'invocation, etc. Basés sur le système « Auto Attack », ces combats se déroulent de façon automatique : une fois la commande « attaque » validée, vous pouvez aller vous servir un verre de jus d'orange ou encore échanger des blagues grasses avec vos équipiers en tapotant sur votre clavier. Il arrive parfois que les habitants de votre pays vous demandent des services plus ou moins pénibles. Bien sûr, pour chaque service rendu, vous recevrez des récompenses, informations importantes, et tout un tas d'autres choses sympathiques.

Les trois pays de Vana'diel

La Fédération de Windurst.

Le Royaume de San D'Oria.

La République de Bastok.

Verdict en ligne

La version bêta test montre clairement que ce soft ne fait pas très fort au niveau graphismes. Si certains passages semblent magnifiques, la plupart du temps, le joueur traverse des décors très pauvres, d'autant plus que les persos n'impressionnent pas vraiment et que la palette de couleurs n'a rien de bien excitant. De même, l'animation, intégralement en 3D temps réel, manque encore de classe et de fluidité. En revanche, on appréciera le fait que de très nombreux personnages puissent apparaître et combattre simultanément à l'écran. Quoi qu'il en soit, contrairement à FFX, l'intérêt de FFXI Online ne se situera pas dans son aspect visuel, mais dans la qualité de l'aventure proposée et dans l'efficacité du système de jeu en réseau, aussi bien en termes de communication que de jouabilité.

Avec ce soft, Square compte réaliser le plus gros succès en matière de RPG en ligne



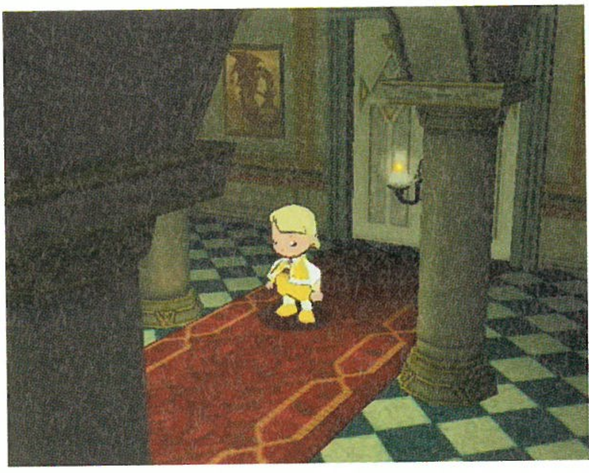
Combattre en alliance donne l'impression d'appartenir à une véritable armée !







Annoncé il y a plus de deux ans sous le nom de PopoloCrois Monogatari III, ce RPG constitue le tout nouveau volet d'une série quasiment inconnue en Occident, mais qui compte de nombreux fans au Japon. Sorti en juillet 1996 sur PSone, PopoloCrois Monogatari contait les aventures d'un gamin de dix ans, le prince Pietro. Dans un épisode parallèle lancé en novembre 1998, Popologue, Pietro faisait son retour, deux ans après avoir rétabli ordre et paix en son royaume. Puis, dans PopoloCrois Monogatari II, sorti en janvier 2000, celui-ci repartait pour une quête avec ses compagnons, cinq ans après ses premiers exploits, et donc âgé de quinze ans. Tout ceci nous amène au jeu que nous vous présentons ce mois-ci, dans lequel le joueur va incarner le prince Pinon, un gosse rondouillard de huit ans, qui n'est autre que le fils de Pietro. On voit donc que les auteurs de cette série tiennent à ce que celle-ci garde une certaine cohérence au fil des volets. Cette version PS2 marque une rupture totale dans la représentation graphique du jeu, qui, sur PSone, s'illustrait par une 3D isométrique vue de 3/4 haut. Cette fois, on passe à une représentation totalement en 3D temps réel, avec des persos exécutés en « cell shading ».



Les scènes d'intérieur proposent généralement des graphs sobres mais agréables.



La gestion des caméras semble impeccable.

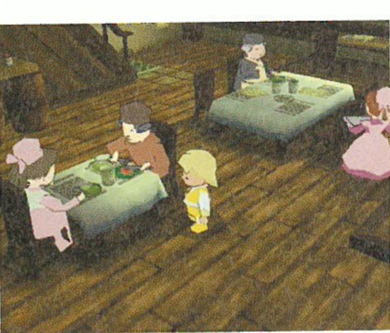
PopoloCrois Hajimari no Bôken

Éditeur : **Sony C.E.**
Machine : **PlayStation 2**
Sortie au Japon : **Mars 2002**
Sortie en Europe : **N.C.**

Repoussé à plusieurs reprises, le premier volet de PopoloCrois sur PS2 devrait enfin sortir au Japon au cours du mois de mars prochain. Réalisé avec amour dans les studios de G-Artists et de Sony C.E., ce jeu de rôle conserve l'ambiance des précédents volets tout en profitant à sa façon de la puissance de la 128 bits.

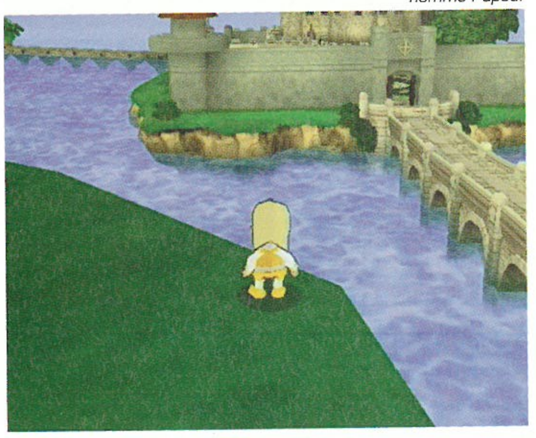
Tout rond, tout mignon

Sony C.E. nous ayant fourni une ultime pré-version de ce soft, nous avons pu parcourir les premiers passages de cette aventure. Techniquement, ça semble irréprochable : l'animation en 3D temps réel ne souffre d'aucun problème et enchante par sa fluidité. Les angles de caméra semblent très bien étudiés, rendant le jeu lisible à tout moment, de même que la maniabilité, qui offre un grand confort - particulièrement en choisissant le contrôle au stick analogique. Plutôt beaux et reposants, les graphismes jouissent d'un traitement « façon DA » très réussi. Mais sous son allure de jeu tendre et gentillet, ce DVD-Rom cache en fait une longue aventure. En somme, il s'agit bien d'un jeu de rôle à la conception classique, riche en combats, avec de nombreux passages à explorer et un challenge global plutôt corsé. PopoloCrois - Hajimari no Bôken (lit. : l'aventure du commencement) ne s'adresse donc pas uniquement aux jeunes joueurs. Il devrait ainsi proposer un intérêt digne de satisfaire les joueurs plus adultes, pour peu que ceux-ci ne soient pas gênés par la mièvrerie du design des persos...



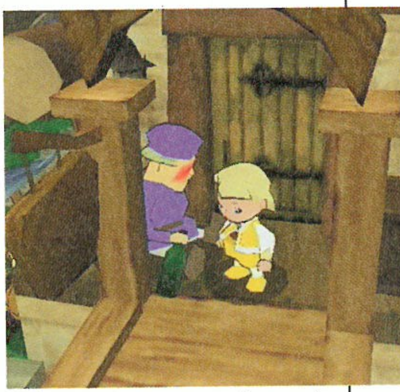
Tous les persos sont traités en « cell shading ».

Seul au début de l'aventure, le prince Pinon recevra par la suite l'aide de Marco, de la jolie Luna et d'un étrange animal volant nommé Papou.



Vous voilà momentanément transformé en vieillard !





Cet ivrogne ne vous sera pas d'un grand secours...

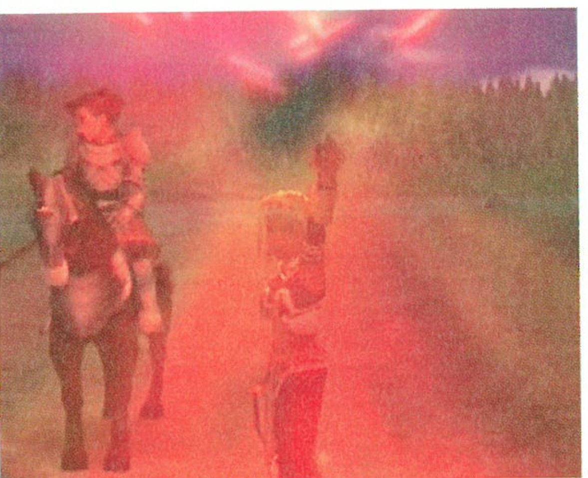


Ce garde vous empêche de sortir du château.



LARA CROFT
TOMB
RAIDER
UNE BOMBE EN VHS ET DVD
SUR LE DVD, 3 H DE BONUS EXPLOSIFS !
Les coulisses du tournage et l'entraînement d'Angelina Jolie
Le clip de U2 Elevation
3 niveaux du jeu Tomb Raider Chronicles
Et de nombreuses surprises...
WIDESCREEN COLLECTION
EDITION SPÉCIALE COLLECTOR
"ANGELINA JOLIE INCARNE LA CYBERSTAR POUR DES AVENTURES DIGNES D'INDIANA JONES"
MTV MUSIC TELEVISION
MUTUAL FILM COMPANY
LAWRENCE GORDON PRODUCTIONS
funradio
Paramount
A VIACOM COMPANY
www.tombraider-ledvd.com

En mars prochain au Japon, Konami lancera Gensôsuikoden III sur PS2. Déjà très intéressante sur PSone, cette série s'apprête à prendre un nouveau départ grâce à une réalisation beaucoup plus ambitieuse, ainsi qu'à de nouveaux systèmes de jeu bien sympathiques.



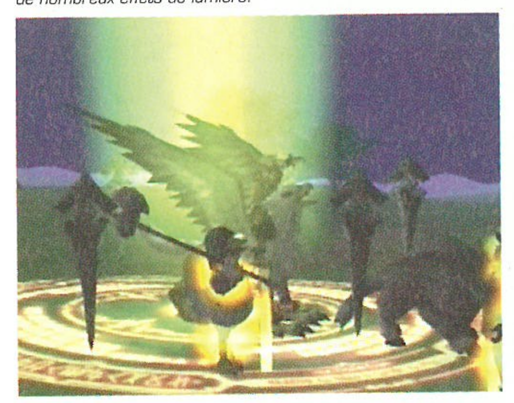
Les caméras suivent l'action sous différents angles.



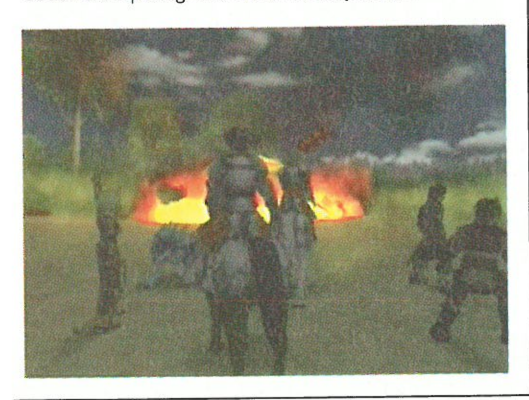
Un RPG signé Konami CE Tokyo.

Gensôsuikoden III

Les scènes de combat contiennent de nombreux effets de lumière.



Le premier volet de Gensôsuikoden, commercialisé sur PSone le 15 décembre 1995 au Japon, a marqué pas mal de joueurs pour l'intérêt de son challenge, aussi bien dans son pays d'origine qu'en Occident, où on le connaît sous le titre abrégé de Suikoden. Fort logiquement, Konami lui a offert une suite, lancée trois ans plus tard au Japon - le 17 décembre 1998 - relativement populaire elle aussi. Au terme de trois ans et trois mois d'attente, Gensôsuikoden III arrivera en mars prochain au Japon, pour le bonheur de tous les fans de cette série de RPG. Les deux volets sur PSone souffraient d'un seul grand point faible : un aspect graphique médiocre. Cette fois, les développeurs comptent largement profiter de la puissance de la PS2 et de la capacité de stockage du format DVD-Rom, afin de donner au soft des graphismes et des animations attrayants, susceptibles de séduire un plus grand nombre de joueurs.



PS2
Éditeur : Konami (KCET)
Machine : PlayStation 2
Sortie au Japon : Mars 2002
Sortie en Europe : N.C.

Bien qu'un peu terne, la palette de couleurs n'en reste pas moins très agréable à l'œil.



Une conception solide

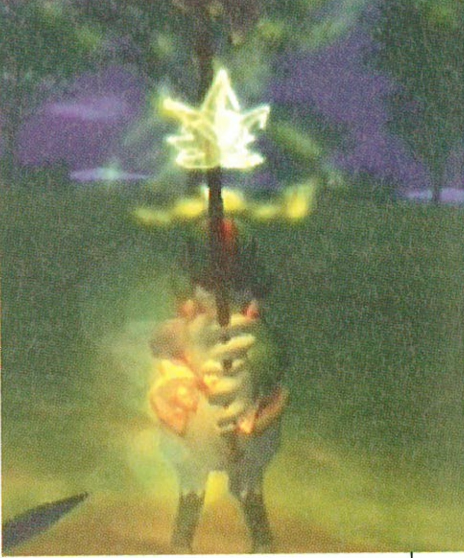
L'aventure se déroule quinze ans après le précédent volet. On trouve trois héros, aux origines et aux objectifs complètement différents. Le joueur peut librement jongler entre ces trois persos à tout moment, afin de vivre l'aventure selon leurs trois points de vue. Vous serez accompagné par différents compagnons de route et autres partenaires, dont le nombre total s'élève à 108 persos. Le système de combat a été complètement revu et amélioré. Désormais, il propose un aspect stratégique plus développé. Vous pouvez former des équipes allant jusqu'à six combattants, que vous positionnez sur une ligne de front et une ligne arrière. De plus, un Ride On System permet aux persos de monter sur différents animaux lors des batailles. On dispose ainsi d'une défense améliorée et de deux types d'attaques : celle de l'animal - sur terre ou dans les airs - et celle du perso qui le monte. Tous les coups et autres magies sont suivis par une caméra dynamique qui dévoile les évolutions sous différents angles et de manière spectaculaire. Côté réalisation, on peut constater que de gros efforts ont été faits sur la modélisation des persos, ainsi que sur la représentation des déplacements en 3D temps réel. Enfin, Gensôsuikoden III jouit d'une mise en scène bien plus attrayante que les précédents opus.



Une fois de plus, les magies permettent de faire le ménage à l'écran.







Ce canard casqué sait user de pouvoirs surpuissants.


CHERCHEURS D'OR
Caractéristiques :
• Le jeu officiel des Jeux Olympiques d'Hiver.
• Une expérience de jeu unique et ultra réaliste.
• Une reproduction fidèle des infrastructures et épreuves officielles de Salt Lake 2002™.
• Un mode multijoueur exaltant comprenant une épreuve de Snowboard à 2 en écran splitté.
• 4 modes de jeu : Olympique, Libre, Tournoi et Classique.
SALT LAKE 200
Disponible sur :
PlayStation.2
PC CD-ROM
TM © 1997 SLOC. Copyright © 2002 International Olympic Committee (IOC). All rights reserved. Published under licence by Eidos Interactive LTD. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
OFFICIAL VIDEO GAME
www.olympics.com
www.olympicvideogames.com
Développé par :
ATD
Edité par :
EIDOS
INTERACTIVE
www.eidos.com





Battle Hôshin

La grosse nouveauté du mois sur GC nous vient de chez Koei. Au menu de Battle Hôshin : de l'action tous azimuts, un nombre étonnant de persos à l'écran et une mise en scène explosive !



Éditeur : **Koei**
Machine : **GameCube**
Sortie au Japon : **Printemps 2002**
Sortie en Europe : **N.C.**

Avec Shin Sangoku Musô - Dynasty Warriors II, en Occident - puis avec sa suite, Koei nous avait déjà fait la preuve de tout son talent et de son aisance pour les beat them all grand spectacle sur PS2. Cette fois, c'est sur une GC en terrible manque de jeux de ce type que l'éditeur nippon va tenter de nous surprendre. Plutôt que de porter l'univers adulte et relativement sérieux de Shin Sangoku Musô sur la nouvelle console de Nintendo, Koei a préféré créer un titre original à l'ambiance plus jeune. Battle Hôshin reprend l'univers de fantaisie du roman *Hôshin'engi*, lequel est basé sur des événements qui ont eu lieu pendant une révolution dans la Chine antique. On retrouve les personnages de Hôshin'engi 2, un RPG en cours de développement sur PS2 (voir Joypad n°114). Aussi, c'est à un style graphique mignon et chaudement coloré que nous avons affaire. Le joueur choisit son perso parmi quatre héros et part pour une grande baston tout au long de huit stages, qui varient en fonction des héros. Au cours des niveaux, vos alliés se mêlent



à vos adversaires dans l'espace tridimensionnel. Les persos envahissent l'écran et les coups pleuvent de tous les côtés. Une carte apparaît en transparence en haut à gauche, afin de vous donner votre position et celle de l'ennemi. Pour se frayer un chemin au milieu de cette foule surexcitée et arriver jusqu'aux féroces boss de fin de niveau, on dispose de coups normaux et d'attaques spéciales décapantes.

Du grand Koei

Les héros de Battle Hôshin utilisent des armes magiques qui apparaissent dans le roman original, les « paopê ». On dispose de quatre sortes de pouvoirs magiques, lesquels sont plus ou moins efficaces selon la situation et la nature des ennemis. On peut augmenter la puissance de chacun



Le jeu affiche de superbes graphismes 3D et un nombre étonnant de persos à l'écran.



Persos et décors bénéficient d'une réalisation très soignée.





On choisit librement son perso parmi quatre héros.





Un boss impressionnant vous attend à la fin de chaque niveau.

Koei semble très à l'aise sur la nouvelle Nintendo.



Un nouveau titre prometteur sur GameCube.

de ces pouvoirs en cours de partie, en fonction du style de combat que l'on adopte. Au total, on peut collectionner environ 70 sortes de paopê, que l'on récupère soit en éliminant des ennemis, soit en les ramassant au cours des niveaux. Certaines de ces armes, beaucoup plus rares, pourront être obtenues uniquement en les téléchargeant de la cartouche Magical Hôshin, un RPG de Koei sur GBA, comme nous vous l'expliquons dans notre encadré. Cette quête des paopê et cette « connectivité » GC-GBA devraient pouvoir allonger considérablement la durée de vie de Battle Hôshin. D'un point de vue purement technique, ce soft semble très bien profiter de la puissance de la nouvelle Nintendo. Si ses créateurs ont fait le choix d'animer un nombre épatant de persos simultanément à l'écran et de présenter des scènes extrêmement dynamiques, ils ont également fait de gros efforts au niveau de la qualité graphique globale, ainsi que sur les effets spéciaux - particulièrement ceux des magies et explosions. Fiers d'un relief plus ou moins marqué, les décors semblent également agréablement vastes et variés. Séduisant et prometteur à bien des égards, Battle Hôshin devrait faire partie des gros titres du printemps sur GC.



La caméra suit parfois l'action en vue de dessus.



Un soft très riche en effets spéciaux.

Magical Hôshin

Destiné à la GBA, Magical Hôshin se présente comme un RPG basé sur une histoire originale inspirée du roman *Hôshin'engi*. Le joueur y traverse un monde étrange aux couleurs vives. En réunissant différentes matières et autres substances trouvées en cours de partie, il peut fabriquer ses propres paopê, des armes dont la puissance varie en fonction de leur composition. Jolies scènes d'exploration représentées en vue de 3/4 haut, nombreux combats, personnages mignons et options de jeu en multicartouches - leur nature reste encore inconnue - ce soft présente un contenu assez alléchant. Surtout, il propose de très intéressantes options de jeu lorsqu'on le connecte à Battle Hôshin sur GameCube : en reliant la GBA à la GC, on pourra uploader les paopê, afin de jouer dans Battle Hoshin avec les armes fabriquées dans Magical Hôshin. Du reste, il sera possible de télécharger des scenarios de Battle Hôshin sur la cartouche, afin de partir dans de nouvelles aventures sur la portable.

Éditeur : Koei • Machine : Game Boy Advance
Sortie au Japon : Printemps 2002
Sortie en Europe : N.C.



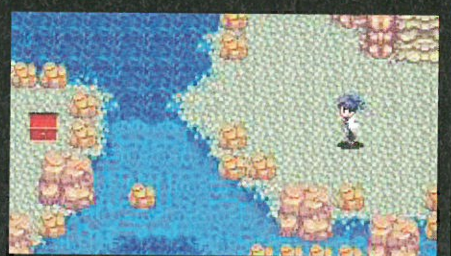
Un soft tout mignon et joliment coloré.



Les armes que vous fabriquerez dans ce jeu seront utilisables dans Battle Hôshin sur GameCube !



De nombreux monstres se dresseront sur votre route.



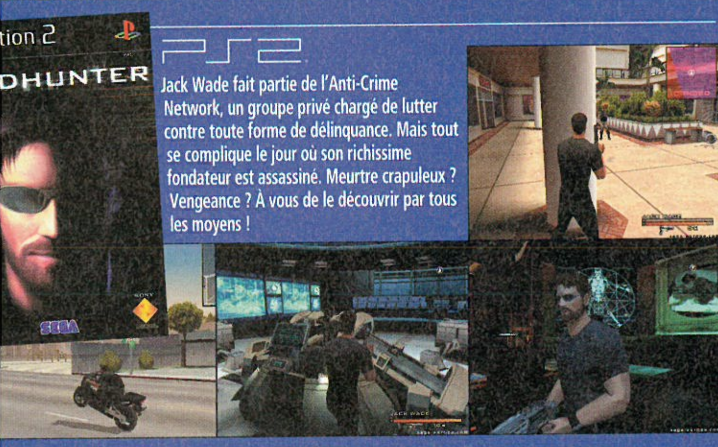
es meilleurs jeux PS2 de ce début d'année sont dans votre Micromania !

AVEC ...nradio

*Écoutez **Groove Station** du lundi au vendredi de 18 h 30 à 21 h et **GAGNEZ 5 JEUX** le mardi à 19 h 30 !*









PS2

Harnaché dans votre cockpit, préparez-vous à enchaîner les missions les plus périlleuses ! 24 missions à haut risques (attaques au sol, dogfight, escorte), 20 avions de chasse (F22, A10, Eurofighter 2000), des graphismes photo-réalistes et les voix des autres pilotes...







THOMAS JORDAN
2 000 000



...a Mégacarte

Déjà plus de 2 millions de Micromanes !

La Mégacarte - C'est la carte de fidélité de Micromania, gratuite avec le 1er achat. Avec elle, tous les 200 € (1312 F) d'achats* de jeux ou d'accessoires, vous recevrez un bon de réduction de 10 € (65,60 F) valable sur tous les produits**, sans date limite de validité, soit toujours 5% de remise différée.

*Remise différée sous forme de bon de réduction de 10 € à partir du 1er janvier 2002. **Remise non applicable sur les Consoles.

...A R I S

...ICROMANIA FORUM DES HALLES
...rue des Pirouettes - 75001 Paris - Tél. 01 55 34 98 20

...ICROMANIA RUE DE RENNES
...6, rue de Rennes - 75006 Paris - Tél. 01 45 49 07 07

...ICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES
...lerie des Champs - 84, avenue des Champs-Elysées
...008 Paris - Tél. 01 42 56 04 13

...ICROMANIA CENTRE SEGA
...ssage des Princes - 5, boulevard des Italiens
...002 Paris - Tél. 01 40 15 93 10

...ICROMANIA ITALIE 2
...Ccial Italie 2 - 75013 Paris - Tél. 01 45 89 70 43

...ICROMANIA GARE ÉOLE
...re Saint-Lazare - 75009 Paris - Tél. 01 44 53 11 15

...ICROMANIA GARE MONTPARNASSE
...ris Gare Montparnasse - 75015 Paris
...l. 01 56 80 04 00

...GION PARISIENNE

...ICROMANIA CLAYE-SOUILLY
...Ccial Carrefour - 77410 Claye-Souilly
...l. 01 60 94 80 41

...ICROMANIA PONTAULT-COMBAULT
...Ccial Carrefour - 77410 Pontault-Combault
...l. 01 60 18 19 11

...ICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE
...Ccial Carrefour - 77190 Dammarie-Les-Lys
...l. 01 64 87 90 33

78 MICROMANIA VÉLIZY 2
C. Ccial Velizy 2 - 78140 Vélizy - Tél. 01 34 65 32 91

78 MICROMANIA SAINT-QUENTIN
C. Ccial Saint-Quentin - 78180 Montigny-Le-Bretonneux
Tél. 01 30 43 25 23

78 MICROMANIA PLAISIR
C. Ccial Grand-Plaisir - 78370 Plaisir-Les-Clayes
Tél. 01 30 07 51 87

78 MICROMANIA MONTESSON
C. Ccial Carrefour - 78360 Montesson - Tél. 01 61 04 19 00

91 MICROMANIA LES ULIS 2
C. Ccial Les Ulis 2 - 91410 Orsay - Tél. 01 69 29 04 99

91 MICROMANIA ÉVRY 2
C. Ccial Evry 2 - 91022 Evry - Tél. 01 60 77 74 02

92 MICROMANIA LES QUATRE TEMPS
C. Ccial Les 4 Temps - Niveau 1 - 92092 Puteaux
Tél. 01 47 73 53 23

92 MICROMANIA LA DÉFENSE 2
C. Ccial Les 4 Temps - Parvis de la Défense
92800 Puteaux - Tél. 01 47 76 36 41

93 MICROMANIA BEL'EST
C. Ccial Bel'Est - 93170 Bagnolet - Tél. 01 41 63 14 16

93 MICROMANIA PARINOR
C. Ccial Parinor - 93606 Aulnay-ss-Bois - Tél. 01 48 65 35 39

93 MICROMANIA ROSNY 2
C. Ccial Rosny 2 - 93117 Rosny-ss-Bois - Tél. 01 48 54 73 07

93 MICROMANIA LES ARCADES
C. Ccial Les Arcades - 93160 Noisy-Le-Grand
Tél. 01 43 04 25 10

94 MICROMANIA IVRY GRAND CIEL
C. Ccial Carrefour Grand-Ciel - 94200 Ivry Grand-Ciel
Tél. 01 45 15 12 06

94 MICROMANIA BELLE-ÉPINE
C. Ccial Belle-Épine - 94561 Thiais - Tél. 01 46 87 30 71

94 MICROMANIA CRÉTEIL SOLEIL
C. Ccial Créteil Soleil - 94016 Créteil - Tél. 01 43 77 24 11

94 MICROMANIA BERCY 2
C. Ccial Carrefour Bercy 2 - 94200 Charenton-Le-Pont
Tél. 01 41 79 31 61

94 MICROMANIA VAL DE FONTENAY
C. Ccial Auchan Val de Fontenay - 94120 Fontenay-sous-Bois
Tél. 01 53 99 18 45

95 MICROMANIA CERGY TROIS FONTAINES
C. Ccial Les 3 Fontaines - 95000 Cergy
Tél. 01 34 24 88 81

P R O V I N C E

06 MICROMANIA ANTIBES
C. Ccial Carrefour Antibes - 06600 Antibes
Tél. 04 97 21 16 16

06 MICROMANIA CAP 3000
C. Ccial Cap 3000 - 06700 Saint-Laurent-du-Var
Tél. 04 93 14 61 47

06 MICROMANIA NICE-ÉTOILE
C. Ccial Nice-Étoile - 06000 Nice - Tél. 04 93 62 01 14

13 MICROMANIA CARREFOUR VITROLLES
C. Ccial Carrefour Vitrolles - 13127 Vitrolles
Tél. 04 42 77 49 50

13 MICROMANIA AUBAGNE
C. Ccial Auchan Barnéoud - 13400 Aubagne
Tél. 04 42 82 40 35

13 MICROMANIA LA VALENTINE
C. Ccial Géant La Valentine - 13011 Marseille
Tél. 04 91 35 72 72

13 MICROMANIA LE MERLAN
C. Ccial Carrefour Le Merlan - 13014 Marseille
Tél. 04 95 05 33 45

14 MICROMANIA CAEN MONDEVILLE 2
C. Ccial Mondeville 2 - 14120 Mondeville
Tél. 02 31 35 62 82

21 MICROMANIA DIJON LA TOISON D'OR
C. Ccial La Toison d'Or - 21000 Dijon - Tél. 03 80 28 08 88

31 MICROMANIA TOULOUSE PORTET/GARONNE
C. Ccial Carrefour - 31127 Portet-sur-Garonne
Tél. 05 61 76 20 39

31 MICROMANIA TOULOUSE LABEGE
C. Ccial Labège 2 - ZAC la Frande Borde
31670 Labège-Toulouse - Tél. 05 61 00 13 20

33 MICROMANIA BORDEAUX-LAC
C. Ccial Bordeaux Lac - 33300 Bordeaux Lac
Tél. 05 56 29 05 36

34 MICROMANIA MONTPELLIER POLYGONE
C. Ccial Le Polygone - 34000 Montpellier
Tél. 04 67 20 09 97

36 MICROMANIA CHATEAUROUX
C. Ccial Auchan - Les Terres Fortes
36330 Le Poinçonnet - Tél. 02 54 27 44 40



Pour tout savoir à tout moment sur tous les jeux

micromania.fr

LE SITE QUI DONNE LA PAROLE AUX JOUEURS

VOUS AVEZ AIMÉ (OU DÉTESTÉ) UN JEU ?
Donnez votre avis, votez, laissez vos commentaires !

VOUS VOULEZ ACHETER UN JEU ?
Venez consulter les avis des testeurs et des autres joueurs



Réservez vos jeux !
- dans votre **Micromania**
- sur **micromania.fr**

Recyclez vos jeux
Revendez vos anciens jeux et découvrez les nouveautés ! Micromania reprend* vos jeux Game Boy Advance, Nintendo 64, PS One, PS2 et Dreamcast. *Voir conditions à la caisse

MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !

LES MICROMANIA

78 **MICROMANIA PARLY 2** NOUVEAU
C.Ccial Régional Parly - 78158 Le Chesnay
Tél. 01 39 23 40 90

76 **MICROMANIA BARENTIN** NOUVEAU
C.Ccial Carrefour - 76360 Barentin
Tél. 02 35 91 98 88

76 **MICROMANIA DIEPPE** NOUVEAU
C.Ccial Le Belvédère - 76200 Dieppe
Tél. 02 35 06 05 15

76 **MICROMANIA LE GRAND HAVRE MONTIVILLIERS** NOUVEAU
C.Ccial Auchan Le Grand Havre - 76290 Montivilliers
Tél. 02 35 13 86 98

86 **MICROMANIA POITIERS CHASSENEUIL** NOUVEAU
C.Ccial Auchan Chasseneuil - 86360 Chasseneuil-du-Poitou
Tél. 05 49 41 38 08

76 **MICROMANIA TOURVILLE LA RIVIÈRE** NOUVEAU
C.Ccial Tourville La Rivière - 76410 Tourville La Rivière - Cléon
Tél. 02 35 81 16 16

95 **MICROMANIA OSNY** NOUVEAU
C.Ccial Osny Nord - 95520 Osny
Tél. 01 30 38 48 18

76 **MICROMANIA ROUEN** NOUVEAU
50, rue du Grand-Pont - 76000 Rouen
Tél. 02 35 88 68 68

44 **MICROMANIA NANTES BEAULIEU**
C. Ccial Beaulieu - 44272 Nantes - Tél. 02 51 72 94 96

44 **MICROMANIA NANTES SAINT-SÉBASTIEN**
C. Ccial Auchan - 44230 Saint-Sébastien-sur-Loire
Tél. 02 51 79 08 70

45 **MICROMANIA ORLÉANS**
C. Ccial Place de l'Arc - 45000 Orléans - Tél. 02 38 42 14 54

45 **MICROMANIA SAINT-JEAN-DE-LA-RUELLE**
C. Ccial Auchan Les Trois Fontaines
45146 Saint-Jean-de-la-Ruelle - Tél. 02 38 22 12 38

49 **MICROMANIA ANGERS**
C. Ccial Géant - Espace Anjou - 49000 Angers
Tél. 02 41 25 03 20

51 **MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL**
C. Ccial Cora-Cormontreuil - 51350 Cormontreuil
Tél. 03 26 86 52 76

54 **MICROMANIA NANCY**
C. Ccial Saint-Sébastien - 54000 Nancy - Tél. 03 83 37 81 88

57 **MICROMANIA METZ SEMÉCOURT**
C. Ccial Semécourt - 57280 Semécourt - Tél. 03 87 51 39 11

59 **MICROMANIA RONCQ**
C. Ccial Auchan - 59223 Roncq - Tél. 03 20 27 97 62

59 **MICROMANIA LEERS**
C. Ccial Auchan - 59115 Leers - Tél. 03 28 33 96 80

59 **MICROMANIA EURALILLE**
C. Ccial Euralille - 59777 Lille - Tél. 03 20 55 72 72

59 **MICROMANIA LILLE V2**
C. Ccial Villeneuve d'Ascq - 59650 Villeneuve d'Ascq
Tél. 03 20 05 57 58

59 **MICROMANIA VALENCIENNES PETITE FORÊT**
C. Ccial Auchan Petite Forêt - 59410 Anzin
Tél. 03 27 51 90 79

62 **MICROMANIA CITÉ-EUROPE**
C. Ccial Cité-Europe - 62231 Coquelles
Tél. 03 21 85 82 84

62 **MICROMANIA NOYELLES-GODAULT**
C. Ccial Auchan - 62950 Noyelles-Godault
Tél. 03 21 20 52 77

62 **MICROMANIA BOULOGNE**
C. Ccial Auchan - 62200 Saint-Martin Boulogne
Tél. 03 21 31 63 51

66 **MICROMANIA PERPIGNAN PORTE D'ESPAGNE**
C. Ccial Auchan Porte d'Espagne - Route du Perthus
66000 Perpignan - Tél. 04 68 68 33 21

67 **MICROMANIA STRASBOURG LES HALLES**
C. Ccial Place des Halles - 67000 Strasbourg
Tél. 03 88 32 60 70

67 **MICROMANIA ILLKIRCH**
C. Ccial Auchan - 67400 Illkirch - Tél. 03 90 40 28 20

67 **MICROMANIA HAUTEPIERRE**
C. Ccial Auchan Hautepierre - Place André Maurois
67200 Strasbourg - Tél. 03 88 32 60 70

67 **MICROMANIA SCHWEIGHOUSE**
C. Ccial Auchan - 67590 Schweighouse - Tél. 03 88 07 27 18

68 **MICROMANIA MULHOUSE ILE NAPOLÉON**
C. Ccial Ile Napoléon - 68110 Mulhouse-Illzach
Tél. 03 89 61 65 20

69 **MICROMANIA ÉCULLY GRAND-OUEST**
C. Ccial Grand-Ouest - 69132 Écully - Tél. 04 72 18 50 42

69 **MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU**
C. Ccial La-Part-Dieu - 69003 Lyon - Tél. 04 78 60 78 82

69 **MICROMANIA LYON SAINT-PRIEST**
Ccial Auchan - 69800 Lyon Saint-Priest - Tél. 04 72 37 47 55

69 **MICROMANIA SAINT-GENIS**
C. Ccial Saint-Genis 2 - 69230 Saint-Genis Laval
Tél. 04 72 67 02 92

72 **MICROMANIA LE MANS LA CHAPELLE ST-AU**
C. Ccial Auchan Chapelle Saint-Aubin
72650 La Chapelle Saint-Aubin - Tél. 02 43 52 11 91

72 **MICROMANIA LE MANS SUD**
C. Ccial Carrefour - 72100 Le Mans - Tél. 02 43 84 04 79

74 **MICROMANIA ANNECY ÉPAGNY**
C. Ccial Auchan-Epagny - 74330 Épagny
Tél. 04 50 24 09 09

76 **MICROMANIA ROUEN SAINT-SEVER**
C. Ccial St-Sever - 76000 Saint-Sever - Tél. 02 32 18 55 4

83 **MICROMANIA MAYOL**
C. Ccial Mayol - 83000 Toulon - Tél. 04 94 41 93 04

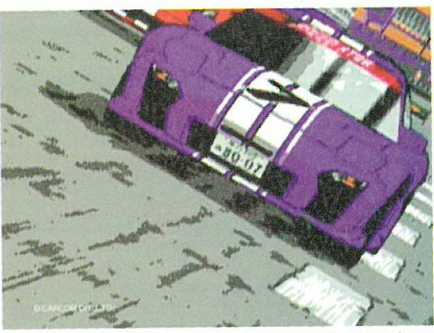
83 **MICROMANIA GRAND-VAR**
C. Ccial Grand-Var - 83160 La Valette-du-Var
Tél. 04 94 75 32 30

84 **MICROMANIA AVIGNON LE PONTET**
C. Ccial Auchan-Pontet - 84130 Le Pontet
Tél. 04 90 31 17 66

84 **MICROMANIA AVIGNON SUD MISTRAL 7**
C. Ccial Auchan Mistral 7 - 84000 Avignon
Tél. 04 90 81 05 40

Nous voici déjà à la troisième preview d'Auto Modellista... en trois mois ! Mais que voulez-vous, cette course automobile de Capcom est tellement belle qu'on ne se lasse pas de vous en parler !


On aperçoit distinctement la silhouette des pilotes.


On pourra sans doute se repasser les courses en appliquant divers effets sur l'image.

Auto Modellista

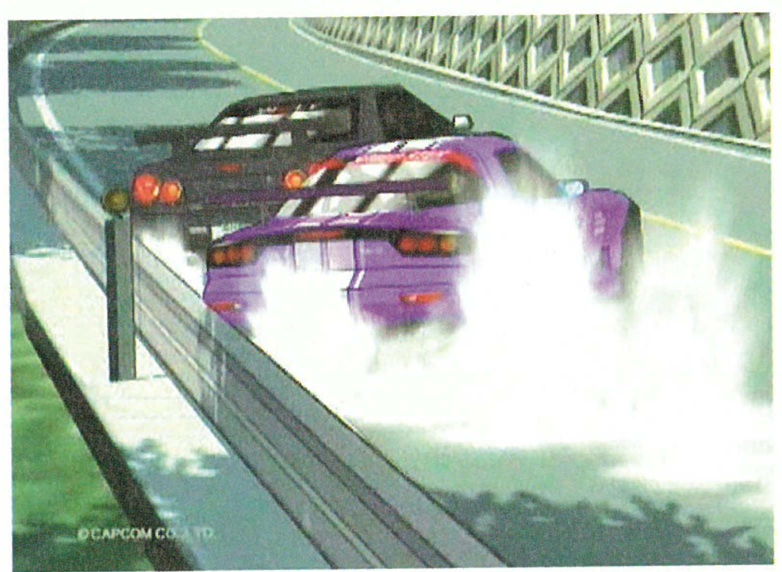


Éditeur : Capcom
Machine : PlayStation 2
Sortie au Japon : Courant 2002
Sortie en Europe : N.C.

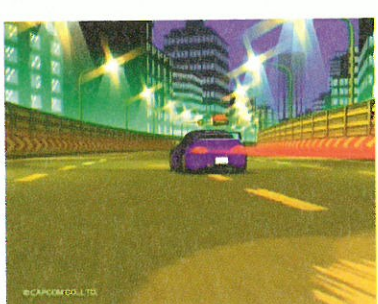
Pendant les fêtes de fin d'année, Capcom a officiellement dévoilé une petite partie de la liste des automobiles que proposera son jeu (une soixantaine au total). Une fois de plus, rappelons qu'il s'agit de modèles exclusivement japonais : Mazda RX-7, Subaru Impreza, Mitsubishi Lancer Evolution VII, Toyota Celica, Nissan Skyline GT-R (R34), Daihatsu Move et Honda S2000 (TypeV). Toutes ces bagnoles sont des modèles grand public. Comme vous le voyez, les grands constructeurs nippons sont tous au rendez-vous. On retrouve également les plus célèbres des fabricants de pièces détachées de l'archipel, parmi lesquels Matsuda Speed (la marque de tuning du groupe Mazda), Cusco (le spécialiste des pièces de transmission), Project μ (le fabricant de freins), Advan (fabricant de pneus) et RE Amamiya. Inutile de vous dire que les joueurs nippons fous de tuning vont en pleurer de bonheur.

Des effets monstrueux

L'une des grosses performances de Capcom dans ce soft réside dans la modélisation hyper-fidèle des véhicules, couplée à un élégant traitement de l'image façon dessin animé. À cette classieuse 3D faite d'« artistoon » — le cell shading de Capcom, comme nous vous l'expliquions le mois dernier — s'ajoutent des effets spéciaux qui viennent enrichir l'image et lui donner encore plus de force. Les photos que nous vous présentons ce mois-ci permettent de mieux comprendre l'importance qui leur est donnée dans ce soft. C'est bien simple, on en trouve partout ! Bien qu'exagérés à l'extrême, ils n'en restent pas moins superbes et s'intègrent subtilement à la chaleureuse et excitante ambiance DA des graphs. Soyez-en sûr, une telle profusion d'effets, appliqués sur un jeu au design 3D déjà fort complexe, fait mouliner la PS2 au maximum de sa puissance. Quant au comportement des véhicules à l'écran, s'il s'avère quelque peu fantaisiste dans le sens où tout est fortement amplifié (accélérations, freinages, dérapages...), il n'en reste pas moins totalement réussi et convaincant. Rappelons enfin qu'à côté du producteur Yoshihiro Sudô, le producteur général qui se cache derrière ce soft n'est autre que Noritaka Funamizu, le père de SFII, un homme qui sait parfaitement ce que le mot « jouabilité » veut dire.




Les dérapages contrôlés sont accompagnés d'effets hyper-réussis.


De nuit, les feux arrière provoquent des effets de rémanence.


Les trombes d'eau qui s'abattent sur la ville diminuent très sensiblement votre visibilité.


Techniquement fabuleux, les passages sous la pluie sont star impressionnants !



Le 1er volant à retour de force compatible Playstation 2™ / PS One™ Playstation™

SPEEDFORCE II

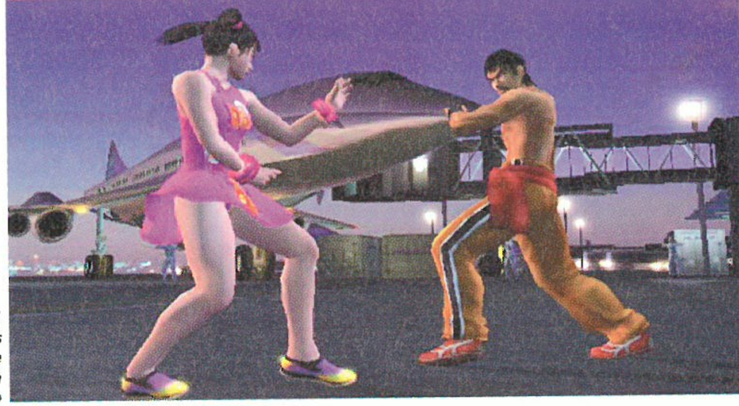
Force Feedback

Bigben Interactive S.A

Tekken 4



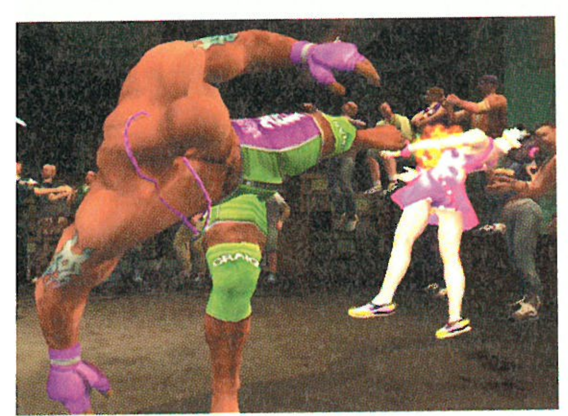
Éditeur : Namco
Machine : PlayStation 2
Sortie au Japon : Fin mars 2002
Sortie en Europe : Septembre 2002



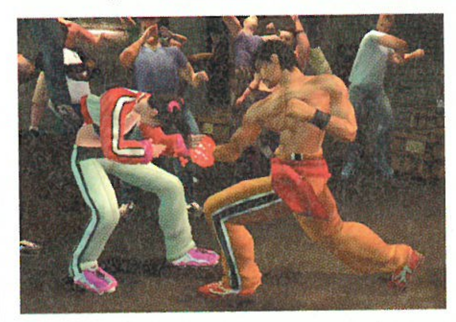
« Oh, cousine ! Tu t'calmes ou j't'éclate contre le train d'atterrissage ! »

Battu par Virtua Fighter 4 dans les salles d'arcade nippones, Tekken 4 débarque aujourd'hui sur PS2 afin de prendre sa revanche. Vexés mais très motivés, les créateurs de chez Namco vont faire leur maximum pour vous séduire !

Une paire de gifles et au lit... Voilà en résumé ce qui est arrivé à Tekken 4 dans les salles d'arcade japonaises. En deux versions de VF4 sorties coup sur coup, Sega est allé renvoyer Namco pleurnicher dans sa chambre. Non, Tekken 4 n'est pas parvenu à rivaliser avec le jeu de combat de Sega-AM2, dont le succès peut encore se vérifier aujourd'hui dans les salles de jeu tokyoïtes. Le match se poursuit maintenant sur PS2. Et ça change tout, car là, on pourrait dire que Namco joue à domicile. Aussi, même si l'adaptation de VF4 sur PS2 semble très réussie, ce n'est pas forcément gagné d'avance pour Sega. C'est en tout cas ce que semble se dire Namco, qui nous prépare une conversion parfaite de son titre, riche de quelques améliorations et ajouts qui pourraient peser lourd dans la balance.







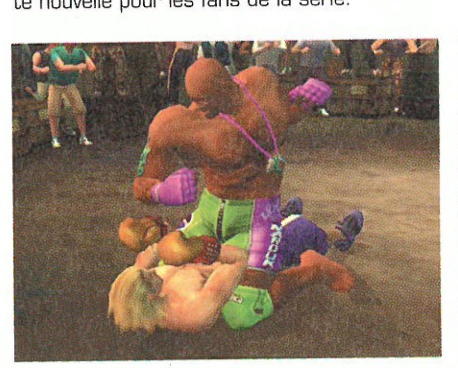


C'est nouveau : l'histoire de chaque perso défile avec de jolies illustrations en fond d'écran.

Surprenant ? Non. Rassurant ? Oui.

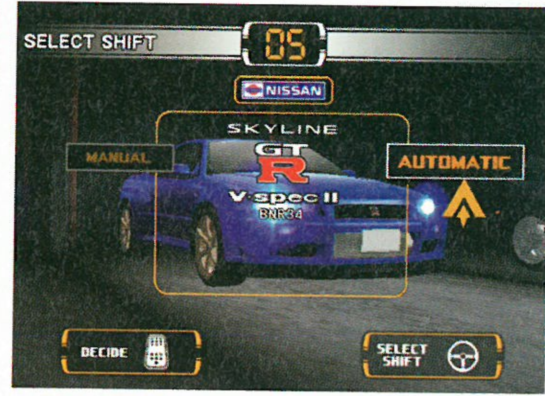
Développé en arcade sur System 246, Tekken 4 arrive donc sur PS2 dans une version techniquement 100 % identique au jeu original, voire mieux sans doute, car l'affichage est légèrement plus réussi qu'en arcade. Résultat, comme vous pouvez le voir sur ces photos d'écran tirées d'une version à 60 % de développement, ce jeu de baston 3D temps réel a une bien belle allure. 100 % identique à l'arcade, ça veut aussi dire que l'animation conserve le même nombre de phases, et s'avère donc bien plus réussie, souple et détaillée que dans l'adaptation de Tekken TT. Ça signifie également qu'on retrouve le même réglage des coups et la même maniabilité qu'en arcade - la gestion des coups se fait avec quatre boutons. Côté stages, idem : niveaux illimités, fermés, niveaux avec murs, objets et autres décors interactifs, tout est là, mais l'ajout de stages originaux n'est absolument pas au programme de cette adaptation. Quant aux persos, si l'arrivée de nouveaux venus ne semble pas garantie, les dix combattants originaux, eux, sont bien présents. Assez nombreux, les modes de jeu comprennent Arcade, VS, Survival, Team Battle et des mini-jeux, ainsi que de très appréciables modes bonus complètement nouveaux. Les différents menus devraient être plus clairs et plus simples à aborder que dans les précédents volets. Namco précise enfin qu'une « longue séquence en images de synthèse » attend les joueurs après le boss final. Bref, Tekken 4 semble se sentir très à l'aise dans son DVD-Rom PS2, ce qui constitue une excellente nouvelle pour les fans de la série.

Comme en arcade, certains décors sont honteusement déserts...





Lancé librement sur les 180 km de cette route entièrement modélisée en 3D de façon réaliste, vous défiez vos adversaires les uns après les autres, dans la nuit et en plein trafic.

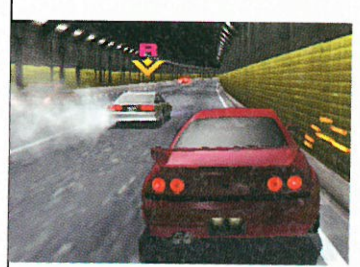


Les véhicules disponibles sont issus du catalogue de véritables constructeurs.

Wangan Midnight

Éditeur : Genki
Machine : PlayStation 2
Sortie au Japon : Mars 2002
Sortie en Europe : N.C.

Sorti tout récemment dans les salles d'arcade, Wangan Midnight est déjà annoncé sur PS2. Reprenant l'univers d'un manga très populaire au Japon, cette course s'illustre par une ambiance originale et un concept de duels de nuit réalisé par des spécialistes du genre.



Commercialisé en arcade par Namco, Wangan Midnight arrive sur PlayStation 2 sous l'étiquette de son véritable développeur, c'est-à-dire Genki. Dans ce CD-Rom, on retrouve exactement la borne d'arcade originale, ce qui n'a rien de vraiment surprenant puisque cette dernière tourne sur System 246, la carte d'arcade dérivée de la technologie PS2. Cette course automobile en 3D polygonale se base sur l'univers du manga à succès Wangan Midnight, dont les épisodes sont actuellement publiés dans l'hebdomadaire de manga nippon *Shûkan Young Magazine*.

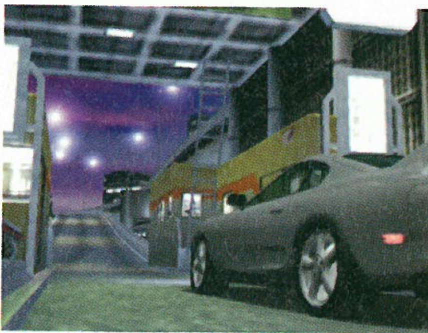


Toute l'ambiance du manga

Dans ce CD-Rom, on ne trouve pas de circuits clairement définis, pas de ligne de départ, pas d'arrivée, mais un parcours long, rapide et dangereux : face à un adversaire humain ou contre l'ordinateur, vous enchaînez les « un contre un », dans des duels de nuit sur la Shutokô (Metropolitan Expressway), cette célèbre « voie express » qui fait le tour de Tokyo. Votre jauge de SP (Spirit Points) et celle de votre (vos) adversaire(s) apparaissent en haut de l'écran, de la même façon que les jauges de vie dans les jeux de combat.



Lorsque vous perdez du terrain et quand vous percutez un véhicule ou un mur, votre jauge diminue. Quand elle arrive à zéro, même s'il reste du temps au compteur, c'est le Game Over. En plus de ce mode de jeu directement tiré de l'arcade, cette adaptation PS2 propose un mode Scénario particulièrement attrayant. Le joueur y affronte tous les redoutables conducteurs qui apparaissent dans le manga. Il est bien sûr possible de customiser sa voiture. L'aventure commence dans la maison de votre perso et s'articule autour de phases de rencontres, de recherche d'informations, etc. Tous vos duels se déroulent sur la Shutokô, sur laquelle vous devrez tenter de remporter le titre de « conducteur le plus rapide » après avoir battu « Akuma no Z », l'ultime rival. Les différents véhicules sont issus du catalogue de constructeurs célèbres tels que Nissan ou Toyota. Mélangeant graphs réalistes en 3D temps réel et incrustations à l'écran d'images 2D tirées du manga, ce jeu jouit d'un aspect visuel apparemment très réussi.



La tension monte dès que vous déboulez sur la voie express.

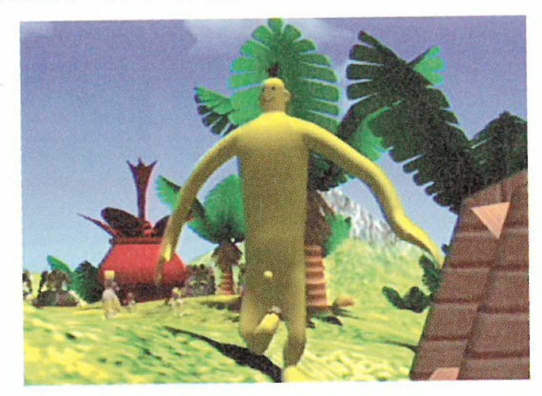
Amateurs de mangas, cette course sur PS2 devrait vous emballer !

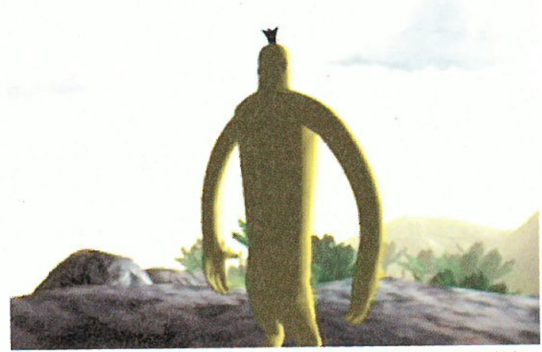




Mélangeant graphs 3D temps réel et manga monochrome en incrustation, Wangan Midnight offre un visuel très original.

Grâce à cette version développée pour la GameCube, Kyojin no Doshin (ou Doshin the Giant, en english) va enfin sortir des ténèbres dans lesquelles le 64DD l'avait plongé.





Vous pouvez vous balader librement sur l'île en admirant le paysage.

Kyojin no Doshin

Éditeur : Nintendo
Machine : GameCube
Sortie au Japon : 15 mars 2002
Sortie en Europe : N.C.

C'est sur le lecteur de disquettes de la N64 que le premier Kyojin no Doshin avait été réalisé. À l'époque, la presse spécialisée japonaise s'était légèrement enflammée pour ce titre original, intéressant et plein de poésie. On se souvient aussi de la gamelle prise par le 64DD, éphémère machine lancée en toute discrétion, qui avait privé Kyojin no Doshin de tout succès commercial. Mais bientôt, le monde va enfin pouvoir découvrir ce soft, qui, avec la GameCube, jouit enfin d'une plate-forme digne de le recevoir.



Transformé en Hate Kyojin, vous détruisez tout sur votre passage.

Le bien, le mal

Jeu de simulation en 3D temps réel orienté action, Kyojin no Doshin met en scène un géant jaune vivant sur Bald, une île perdue dans les mers du sud. Toujours prêt à aider les habitants de l'île pour qu'ils fassent prospérer leur hameau, ce géant jaune se sert de toute sa puissance pour aplanir les collines, apporter des arbres pour construire des maisons, ou encore protéger les gens contre diverses catastrophes naturelles. C'est lui que le joueur incarne. Quand le géant jaune travaille bien, les gens lui font don de cœurs. En collectant ces cœurs, notre sympathique géant peut se mettre à grandir et grandir encore. Si cela le rend plus puissant et donc toujours plus apte à aider les gens, c'est aussi plutôt dangereux, car un géant n'a pas droit à la moindre imprudence : il faut en effet faire très attention de ne pas écraser une maison en marchant, ou de ne pas se péter misérablement la tronche sur le hameau en glissant sur un étang ! Pour ne pas échouer, il ne faut donc jamais oublier que c'est dans l'intérêt du hameau que l'on travaille... Ce géant jaune, on le connaît également sous le nom de Love Kyojin. Mais par une simple pression sur un bouton de la manette, le joueur peut métamorphoser son gentil perso en un diabolique Hate Kyojin ! Parfait opposé du Love Doshin, il s'illustre par sa couleur rouge, son allure inquiétante, et par le fait qu'il se concentre uniquement sur des activités de destruction. Plus il parvient à empêcher les habitants de faire prospérer leur hameau, et plus il gagne de têtes de mort, lesquelles lui permettent de grandir et grandir encore. C'est à vous de jongler habilement entre les deux faces du géant, afin de réussir à développer habilement votre île.



Un soft apaisant qui contient de très beaux passages.



Kazutoshi Iida, auteur de la version 64DD, est bien sûr responsable de ce soft, qu'il a réalisé pour Nintendo avec Param, son studio de développement.



Love Kyojin, le type le plus peace and love de l'univers.

ESPACE 3 GAME'S ESPACE 3 GAME'S ESPACE GAME'S

PLAYSTATION

PS ONE
+ 15.24 € de bon d'achat **120.43 €**
PRECOMMANDER DES MAINTENANT
UN CADEAU VOUS SERA OFFERT.
(2 bons d'achat de 7.62 € non cumulable à valoir sur achat de plus de 76.22 € (hors console))

VOLANT + PEDALIER MC 2	76.07 €
ACTION REPLAY PRO CDX VF+K7	53.20 €
MEUBLE DE RANGEMENT	12.04 €
TOUR RANGE CD COULEUR	7.47 €
2 MANETTES SANS FILS	30.34 €
2 MAN. DUAL FORCE SANS FILS	45.58 €
ADAPTATEUR MULTIJOUEURS	25.76 €
MANETTE DUAL SHOCK	30.34 €
MANETTE ANALOGIQUE	15.09 €
VIRTUAL SIMULATION PAD+VIBREUR	22.71 €
RALLONGE MANETTE	7.47 €
CARTE MEMOIRE 15 BLOCS	7.47 €
CARTE MEMOIRE 120 BLOCS	22.71 €
PRISE PERITEL RGB	7.47 €
VIRTUAL GUN	30.34 €
CABLE DE LIAISON	15.09 €
SKATESTATION	76.07 €
MEUBLE BOIS + TIROIR	25.76 €
VOLANT DOUBLE FORCE	30.34 €
VOLANT MC 2	60.83 €

ECRAN LCD COULEUR POUR PSONE 5 INCHES 150.92 €

ADIBOU	30.34 €
ADIBOU + PAD + MEMORY	30.34 €
ALONE IN THE DARK IV	45.58 €
ATLANTIDE	30.34 €
BLACK AND WHITE	45.58 €
CASTLEVANIA CHRONICLE	30.34 €
DAVID BECKHAM SOCCER	37.96 €
DESTRUCTION DERBY RAW	30.34 €
DIGIMON WORLD	45.58 €
DINGO	30.34 €
DINOSAURE	30.34 €
DRAGON BALL FINAL BOUT	37.96 €
DRIVER 2 + VRALLY	45.58 €
FIFA 2002	45.58 €
FORMULA 2001	45.58 €
GUNFIGHTER	30.34 €
HARRY POTTERS A L'ECOLE DES SORCIERS	45.58 €
ISS PRO EVOLUTION 2	45.58 €
KIRIKOU	30.34 €
LOONEY TUNES : une faim de loup	45.58 €
LUCKY LUKE LA FIEVRE DE L'OUEST	37.96 €
MATT HOFFMAN PRO BMX	45.58 €
NBA LIVE 2002	45.58 €
NHL 2001	37.96 €
PLAY VOL1 (ff7+bleus+kuzco)	45.58 €
PLAY VOL2 (F1 2000+spyro2+cool4)	45.58 €
PLAY VOL3 (GT1+bieus2+C12)	45.58 €
PLAY VOL4 (Spyro2+chine+asterix)	30.34 €
QUI VEUT GAGNER DES MILLIONS	45.58 €
RAZMOKETS 100% ANGELICA	33.39 €
ROCKET POWER	30.34 €
ROGER LEMERRE 2002	30.34 €
STREET FIGHTER COLLECTION 2	33.39 €
SUPER NANA	33.39 €
SPIDERMAN 2	45.58 €
SYPHON FILTER 3	45.58 €
THE SIMPSONS	34.91 €
TINTIN OBJECTIFS AVENTURE	37.96 €
TONY PRO SKATER 3	45.58 €
X MEN 2	30.34 €

PRIX MINI PSX

BATTLE SPORT	12.04 €
CARD SHARK	12.04 €
CHECK MATE	12.04 €
CHEESMASTER 2	12.04 €
CHRIS KAMARA STREET	12.04 €
GUBBLE	12.04 €
JET RACER	12.04 €
KART CHALLENGE	12.04 €
LAS VEGAS CASINO	12.04 €
MONACO Gp2	12.04 €
PINBALL POWER	12.04 €
REVOLUTION X	12.04 €
SKI AIR MIX	12.04 €

PROMO PSX

ALEXANDRA LEDERMAN 2	25.76 €
CENTIPEDE	22.71 €
CRASH BANDICOOT 3	25.76 €
CRASH BASH Plat.	25.76 €
CRASH TEAM RACING PLATINIUM	25.76 €
CREATURES	15.09 €
COLIN McRAE RALLY 2 platinum	25.76 €
COMPIL 20 JEUX	30.34 €
DE SANG FROID	30.34 €
DINO CRISIS 2	25.76 €
DRIVER plat.	25.76 €
DRIVER 2	25.76 €
FIFA 2000 PLATINIUM	25.76 €
FIFA 2001 platinium	25.76 €
FINAL FANTASY IX plat.	30.34 €
FORMULA ONE 99	22.71 €
FORMULA ONE 2000	25.76 €
FORSAKEN	15.09 €
GRAN TURISMO	22.71 €
GRAN TURISMO 2	25.76 €
HIDDEN AND DANGEROUS	15.09 €
ISS PRO EVOLUTION 1	25.76 €
JAMES BOND le monde ne suffit pas	25.76 €
JONAH LOMU RUGBY	25.76 €
LIVRE DE LA JUNGLE Plat.	22.71 €
MAGIC CARPET	15.09 €
MEDAL OF HONOR 2	25.76 €
MEDIEVIL	19.67 €
METAL GEAR + MISSIONS	19.67 €
MOTOCROSS MANIA	15.09 €
MOTO RACER 2 CLASSICS	15.09 €
MOTO RACER WORLD TOUR	37.96 €
NEED FOR SPEED 4	25.76 €
NEED 5	25.76 €
PARASITE EVE	25.76 €
PARIS MARSEILLE RACING	25.76 €
RAYMAN 2 Plat.	25.76 €
RAZMOKETS A PARIS	25.76 €
SPEED FREAKS	15.09 €
SPIDERMAN platinium	25.76 €
STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA 2	15.09 €
TARZAN	25.76 €
THEME PARK CLASSICS	15.09 €
TOCA WORLD TOURING CARS plat.	25.76 €
TOMB RAIDER 1 + 2	25.76 €
TOMB RAIDER 2 + MEMO + GUIDE	30.34 €
TOMB RAIDER 4	15.09 €
TONY HAWK PRO SKATER 2 platinum	25.76 €

mmandez plus facilement sur :
ttp://www.games.fr

PRECOMMANDEZ votre XBOX ou votre GAMECUBE
Par TELEPHONE au 03.20.90.72.22. ou au 03.20.90.72.32
mais aussi par COURRIER, sur INTERNET ou MINITEL

GAME BOY ADVANCE

CONSOLES
GAME BOY ADVANCE VIOLET TRANSPARENT
GAME BOY ADVANCE VIOLET
GAME BOY ADVANCE BLANC
GAME BOY ADVANCE ROUGE
120.43 €

ACCESSOIRES

ADAPTATEUR SECTEUR + BATTERY PACK	12.04 €
CHARGEUR POUR CONSOLE ET BATTERIE + ADAPTATEUR SECTEUR	19.67 €
COQUE + JOYSTICK (HANDSTICK)	7.47 €
ADAPTATEUR SECTEUR + BATTERY PACK + ALLUME CIGARE	15.09 €
CABLE LINK + CONNECTEUR MULTI-JOUEURS	8.99 €
CABLE LINK 4 PLAYERS	12.04 €
LOUPE AVEC LUMIÈRE	7.47 €
POCHETTE DE TRANSPORT	5.95 €
PACK DE 6 BOITES DE RANGEMENT / TRANSPORT	5.95 €
PACK GBA 7 ÉLÉMENTS	30.34 €
MINI LIGHT	7.47 €
MULTITAP + 3 LINKS	13.47 €
COQUE DE PROTECTION COULEURS ASSORTIES	4.42 €
RADIO FM AVEC SCANNER DE RECHERCHE	N.C.
ROLLER LINK	10.52 €
AMPLIFICATEUR STÉRÉO	7.47 €
POCHETTE DE TRANSPORT GBA 100	8.99 €
POCHETTE DE TRANSPORT GBA 200	8.99 €
POCHETTE DE TRANSPORT GBA 300	12.04 €
POCHETTE DE TRANSPORT GBA 600	15.09 €
POCHETTE DE TRANSPORT GBA 2000	22.71 €
WING AKKU	15.09 €
EVA POUCH (SACOCHE DE TRANSPORT)	8.99 €
HANDYSTICK LIGHT NEW	8.99 €
VALISE DE TRANSPORT	15.09 €

JEUX

ADVANCE WARS	45.58 €
ASTERIX ET OBELIX	53.20 €
ATLANTIDE DISNEY	53.20 €
BATMAN VENGEANCE	53.20 €
CASTLEVANIA	53.20 €
DONALD ADVANCE	53.20 €
DOOM	53.20 €
DUKE NUKEM	53.20 €
EARTHWORM JIM	53.20 €
FINAL FIGHT ONE	53.20 €
F-ZERO : MAXIMUM VELOCITY	45.58 €
GRADIUS ADVANCE	53.20 €
HARRY POTTERS	53.20 €
INSPECTEUR GADGET	50.16 €
IRIDION 3D	53.20 €
ISS ADVANCE	53.20 €
JACKIE CHAN	53.20 €
LADY SIA	53.20 €
LUCKY LUKE WANTED	53.20 €
MARIO KART	45.58 €
MEGAMAN BATTLE NET WORK	53.20 €
MEN IN BLACK 2	53.20 €
MORTAL KOMBAT	53.20 €
NBA JAM ADVANCE	53.20 €
PREHISTORIC MAN	53.20 €
RAYMAN ADVANCE	53.20 €
RAZMOKETS	53.20 €
SUPER BEST A MOVE	53.20 €
SUPER MARIO ADVANCE	45.58 €
SUPER STREET FIGHTER	53.20 €
SPIDERMAN	53.20 €
SPYRO THE DRAGON	53.20 €
TETRIS WORLDS	53.20 €
TONY HAWK PRO SKATER 2	53.20 €
WARIO LAND 4	45.58 €
WWF ROAD TO WRESTLEMANIA	53.20 €
X-MEN	53.20 €

DREAMCAST

CONSOLE + QUAKE 3+READY 2R2+VIRTUA TENNIS 152.30 €
CONSOLE+MSR+CRAZY TAXI+SEGA GT 152.30 €

ACTION REPLAY PRO CDX	52.30 €
ARCADE JOYSTICK	30.34 €
CLAVIER	15.09 €
FORCE PACK MC	15.09 €
MEMORY CARD MAD CATZ	15.09 €
JOYSTICK ARCADE	15.09 €
GUN (MC)	37.96 €
MANETTE	30.34 €

MANETTE (MC)
RALLONGE MANETTE
VMS
SOURIS
VIBREUR
VOLANT MC 2

90 MINUTES	45.58 €
CONFIDENTIAL MISSION + GUN	60.83 €
CRAZY TAXI 2	45.58 €
FLOIGAN BROS	45.58 €
HEAD HUNTER	45.58 €
MONACO GP2	22.71 €
OUTTRIGGER	45.58 €
REZ	45.58 €
SHENMUE 2	45.58 €
SKIES OF ARCADIA	45.58 €
SOLDIER OF FORTUNE	30.34 €
SONIC ADVENTURE 2	45.58 €
SONIC SHUFLE	45.58 €
SPACE RACER	45.58 €
SPIDERMAN	45.58 €
STREET FIGHTER ALPHA 3	45.58 €
TAXI 2	45.58 €
TOKYO HIGHWAY CHAL 2	45.58 €
TOMB RAIDER 5 CHRONICLE	30.34 €
VIRTUA TENNIS 2	45.58 €

PROMOTION

FERRARI 355 CHALLENGE	15
HOUSE OF DEAD	15
JET SET RADIO	30
MSR	30
NOMAD SOUL	15
QUAKE 3 ARENA	30
RAYMAN 2	30
READY 2 RUMBLE 2	15
SONIC ADVENTURE	15
TOY RACER	10.
VIRTUA ATHLETE	15.
VIRTUA TENNIS	30.

Commandez plus facilement sur :
http://www.games.fr

PLAYSTATION 2

PLAYSTATION II + 1 MANETTE+ 15.24 € DE BON D'ACHAT* 304.75 €
*2 BONS D'ACHATS DE 7.62 € NON CUMULABLE A VALOIR SUR UN ACHAT DE PLUS DE 76.22 € (HORS CONSOLE)

er DIVISION MANAGER	60.83 €
CE COMBAT 4	60.83 €
GE OF EMPIRE 2	60.83 €
IR BLADE	60.83 €
LONE IN THE DARK + DVD SEVEN	60.83 €
ALDUR'S GATE	60.83 €
ASS STRIKE	60.83 €
ATMAN VENGEANCE	56.25 €
LOODY ROAR 3	60.83 €
URNOUT	56.25 €
APCOM VS SNK 2	60.83 €
OMMANDO 2	60.83 €
RASH BANDICOOT	60.83 €
RAZY TAXI	30.34 €
ARK CLOUD	60.83 €
EAD OR ALIVE 2 : HARDCORE	45.58 €
EVIL MAY CRY	60.83 €
NA	60.83 €
DRIVEN	60.83 €
DROPSHIP	60.83 €
DUNE	60.83 €
EA SPORTS RUGBY	60.83 €
ECCO THE DOLPHIN	60.83 €
ESPN INTERNATIONAL WINTER SPORTS	60.83 €
EVIL TWIN	60.83 €
EXTREME G3	60.83 €
F1 2001	60.83 €
FIFA 2001	30.34 €
FIFA 2002	60.83 €
FORMULA ONE 2001	60.83 €
GTA 3	60.83 €
GIANTS	45.83 €
GRAN TOURISMO 3	60.83 €
GTC AFRICA	60.83 €
GUILTY GEAR X	60.83 €
GUY ROUX MANAGER 2002	60.83 €
HALF LIFE	60.83 €
HEAD HUNTER	60.83 €
HERDY GERDY	60.83 €
JAK AND DAXTER	60.83 €
JAMES BOND 007 espion pour cible	60.83 €
JMC CRASH SUPERCROSS 2002	60.83 €
JOHN MADDEN NFL 2002	60.83 €
KLONOA 2	60.83 €
LES BLEUS 2002	60.83 €
MAX PAYNE	45.58 €
MAXIMO	60.83 €
METAL GEAR SOLID	68.45 €
MOTO GP 2	60.83 €
MX 2002	60.83 €
MX RIDER MOTOCROSS WORLD CHAMPIONSHIP	60.83 €
NBA LIVE 2002	60.83 €
NHL 2001	60.83 €
NHL 2002	60.83 €
ONIMUSHA	60.83 €
OPERATION WINBACK	60.83 €
POLICE 24/7	60.83 €
PRO EVOLUTION SOCCER	60.83 €
RAYMAN M	60.83 €
RAYMAN REVOLUTION	30.34 €
RED FACTION	60.83 €
RESIDENT EVIL CODE VERONICA	60.83 €
REZ	60.83 €
ROBOT WARLORDS	19.67 €
SALT LAKE 2002	60.83 €
SHADOWMAN 2	60.83 €
SILENT HILL 2	60.83 €
SILENT SCOPE 2 NEW	60.83 €
SIMPSONS ROAD RAGE	60.83 €
SMUGGLERS RUN 2	45.58 €
SOUL REAVER 2	60.83 €
SOLDIER OF FORTUNE	60.83 €
SPLASHDOWN	60.83 €
SSX SNOWBOARD SUPERCROSS	60.83 €
SSX TRICKY	60.83 €
STAR TREK VOYAGER ELITE FORCE	60.83 €
STAR WARS RACER REVENGE	60.83 €
STAR WARS STAR FIGHTER	60.83 €
SUMMONER	60.83 €
TARZAN FREERIDE	60.83 €
TEKKEN TAG TOURNAMENT	45.58 €
TIME CRISIS 2	60.83 €
TONY HAWK PRO SKATER 3	60.83 €
TOP GUN	60.83 €
TWISTED METAL	60.83 €
UEFA 2001/2002	60.83 €
WIPE OUT FUSION	60.83 €
WRC:World rally championship	60.83 €
WWF Smackdown 3	60.83 €

ACTION REPLAY	60.
ADAPTATEUR MULTI-JOUEUR	45.
MEUBLE DE RANGEMENT	30.
CARTE MEMOIRE 8 MEG	37.
MANETTE DUAL SHOCK 2	30.
MANETTE VIBRANT COLORIS MC	15.
(MANETTE PSX COMPATIBLE P	
PRESENTOIR HORIZONTAL OU VERTICAL	15.
PRISE PERITEL RGB 1/2	10.
VOLANT MC 2	76.
TELECOMMANDE DVD	15.
TELECOMMANDE OFFICIEL DVD SONY	30.3
TELECOMMANDE UNIVERSELLE DVD	30.34
(magnétoscope; télévision	
X PORT	37.
MULTIJOUEURS 4 PORTS	30.
CABLE LINK	30.
OPTICAL CABLE	30.
GCON2 PISTOLET	41.
SOCLE AVEC ADAPTATEUR MULTIJOUEURS TELECOMMANDE	53.20
SOCLE AVEC ADAPTATEUR MULTIJOUEURS SEUL	30.3
CARTE MEMOIRE 16 MEG	45.5
DVD REGION X (MULTI ZONES DVD)	36.4
DVD REGION X (MULTI ZONES DVD TELECOMMANDE	45.5

VENTE PAR CORRESPONDANCE
TEL: 03.20.90.72.22
TEL: 03.20.90.72.32
FAX: 03.20.90.72.23
ESPACE 3 VPC- RUE DE LA VOYETTE
CENTRE DE GROS N°1
59818 LESQUIN CEDEX

ESPACE 3
PARIS
VOLTAIRE 01 48 05 42 88
LILLE
BETHUNE 03 20 57 84 82
FAIDHERBE 03 20 55 67 43

GAME'S
REGION PARISIENNE
PARLY 01 39 55 19 20
CERGY 3 01 30 75 95 42
ST QUENTIN YVELINES 01 30 57 13 43

GAME'S
NORD
DOUAI 03 27 97 07 71
LILLE 03 20 13 92 92
VALENCIENNES 30 27 41 07 13

GAME'S
AUTRES
LENS 03 21 70
AMIENS 03 22 91
REIMS 03 26 88
MONTPELLIER 04 67 64
VAL THOIRY 04 50 20

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - rue de la Voyette - Centre de gros N°1- 59818 LESQUIN CEDEX. TEL: 03.20.90.72.22 ou TEL: 03.20.90.72.32

CONSOLES ET JEUX | PRIX

Je joue sur:
☐ PC
☐ PLAYSTATION
☐ NINTENDO 64
☐ SATURN
☐ DREAMCAST
☐ DVD
☐ GAME BOY

Nom :..................... Prénom :.....................
N° Client(si déjà client):..................... Age : .... Ans Téléphone :.....................
Adresse :.....................
....
Code Postal:.......... Ville:..................... Signature:

ais de port (jeux :3.81 € - consoles & acc. 9.15 €) par Collissimo ou por Chronopost:9.91 €
(paiement hors CR) (sauf DOM TOM et CEE)
TOTAL A PAYER

ode de paiement : ☐Chèque postal ☐Chèque banquaire ☐Contre remboursement +5.34 € ☐ Mandat Cash
CB: |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| exp: __/__ Les chèques doivent être libellés à l'ordre d'ESPACE 3 VPC
nature:

PASSE TES COMMANDES S LE 3615 ESPACE ET 3615 GAMESJE
2F23/mn

* CEE, DOM-TOM jeux 6.10 €, consoles13.72 €. TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES EN COLISSI
PRIX VALABLES, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la publication. Toutes les marques

Dôbutsu Banchô



Éditeur : Nintendo
Machine : GameCube
Sortie au Japon : 21 février 2002
Sortie en Europe : N.C.



Un jeu complètement cubique débarque sur la plus carrée des consoles. Si vous aimez les titres originaux au design insolite, celui-ci ne devrait pas vous laisser indifférent.

Cet écran permet de contrôler la situation et les aptitudes de votre porc.

Originellement prévu en cartouche sur N64, puis annulé et transféré sur GC, Dôbutsu Banchô (lit. : le chef des animaux) se présente comme un soft au concept graphique pour le moins surprenant, avec des persos cubiques et donc représentés de façon simplifiée. Édité par Nintendo, Dôbutsu Banchô est une création de la société de développement Saru Brunei - groupe Marigul. Le « graphic designer » Gento Matsumoto a assuré tout le « game design », tandis que le scénario est signé Gabin Itô, déjà connu pour ses scénarios de la série PaRappa. Côté musiques, on trouve Hajime Tachibana, une autre personnalité de la création vidéoludique nippone.



N'hésitez jamais à manger vos ennemis, sinon ce sont eux qui vous mangeront !

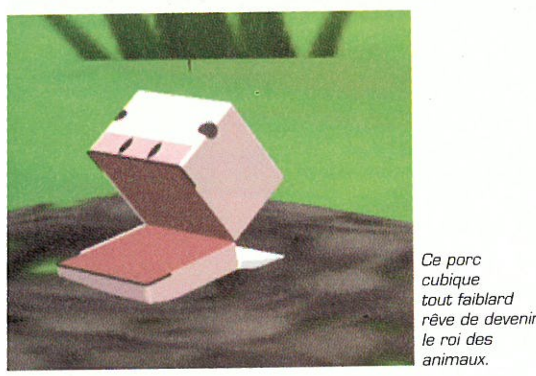
Petit porc deviendra grand

Vous commencez la partie en dirigeant un porc. Le rêve des porcs, comme chacun le sait, c'est de devenir fort et de plaire aux femelles. Un peu plus futé que ses camarades, le porc que vous incarnez a compris que pour plaire, il suffit de mettre une bonne raclée à tous les animaux et, par la même occasion, de devenir LE roi des animaux. Vous vous lancez donc dans l'aventure, avec pour objectif de bouffer tout le monde, afin de devenir plus fort. Plus vous mangerez de viande et plus vous augmenterez votre puissance. À différents moments, vous subirez des « hentai » qui témoigneront de votre progression : votre corps se transformera progressivement, vous donnant peu à peu une apparence de bête féroce. Mais votre lutte ne sera pas aisée : vous aurez beau vous prendre pour un lion, votre corps de porc finira sans doute souvent dans la gueule d'un animal de la jungle ! Alors, pour survivre, il ne faudra jamais vous arrêter de bouffer les autres, furieusement et toujours sans pitié. Un jeu d'action légèrement teinté d'aventure que l'on attend avec beaucoup de curiosité.





Nintendo et Saru Brunei offrent à la GC un nouveau titre original.



Ce porc cubique tout faiblard rêve de devenir le roi des animaux.



Plus vous mangerez de viande et plus votre corps se modifiera.

JOJO ARRIVE SUR PS2 !

Jojo no Kimyô na Bôken (lit. : les Aventures Étranges de Jojo), le célèbre manga publié dans Shûkan Shônen Jump au Japon, arrive sur PS2 dans un beat them all entièrement réalisé en 3D temps réel boostée au « cell shading ». Véritable bédé interactive, ce nouveau titre signé Capcom promet énormément, à la fois pour sa réalisation et son action furieuse. Sortie prévue au printemps au Japon (sortie en Europe : N.C.).



LE PLUS BEAU JEU DE BASTON 2D ?

Sammy vient d'annoncer l'arrivée de Guilty Gear XX (prononcez « igzex ») en arcade au cours du printemps prochain. Une fois de plus, ce sont les artistes d'Arc System Works qui se sont chargé du développement. Le résultat s'annonce sublime, avec des graphs encore plus beaux que ceux du précédent volet. On trouvera au moins deux nouveaux persos, Slayer et Bridget. Quant aux commandes, elles passent à cinq boutons. Un jeu de baston 2D hyper prometteur, dont le stade de développement se situe actuellement à 30 %.



Sangokushi Senki



Éditeur : Koei
Machine : PlayStation 2
Sortie au Japon : Février 200
Sortie en Europe : N.C.

Après la série de jeux d'action Shin Sangoku Musô (qui débute avec Dynasty Warriors II en Occident), Koei élargit encore sa gamme des Sangokushi, avec ce tout nouveau DVD-Rom destiné à la PlayStation 2.



Prévu pour février au Japon, Sangokushi Senki devrait très bientôt figurer dans nos tests.

Dans Sangokushi Senki, l'action se déroule bien sûr à l'époque de Sangokushi, que certains d'entre vous doivent maintenant pas mal connaître. Cette fois, il s'agit d'un « tactical simulation game », c'est-à-dire d'une grande simulation donnant beaucoup d'importance aux stratégies de combat. On est bien loin du bourrinage défoulant d'un Shin Sangoku Musô 2. En choisissant son scénario, le joueur choisit en même temps son camp : libre à vous d'incarner un des trois commandants de guerre proposés (Ryûbi, Sôsô et Sonsaku) et de savourer ainsi l'histoire sous des regards différents - des fins multiples sont prévues. Tout au long de l'aventure, le joueur gère les plus compétents de ses chefs de bataille et combat ses adversaires en tâchant de renforcer son armée. Les batailles se déroulent sur un plateau tridimensionnel, sur lequel le joueur positionne ses hommes. Les différents guerriers sont représentés par des pions offrant une grande variété de possibilités, forces et faiblesses. Vous devez décider des actions et comportements de vos chefs de bataille en déterminant les tactiques qu'ils vont employer. Une trentaine de tactiques sont applicables, parmi lesquelles l'assaut, l'embuscade, etc. Une bonne connaissance du jeu permettra de réaliser efficacement des tactiques combinées — façon combo. Une fois que vos choix sont validés sur le plateau, la représentation change pour vous dévoiler l'ensemble de la bataille dans des scènes en 3D temps réel.



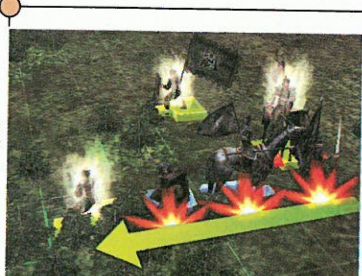
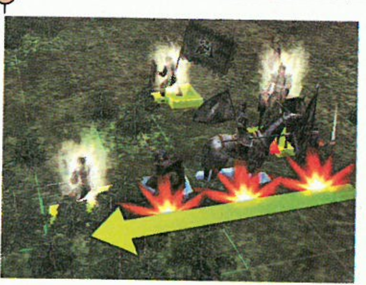
Clairs et faciles à aborder, les plateaux sont entièrement quadrillés.

Une réalisation de haut niveau

Grâce à son système de jeu bien pensé, Sangokushi Senki dévoile à la fois des parties stratégiques claires, bien lisibles et élégantes, et des parties de « visionnage » des batailles fort impressionnantes. Représentées de façon très réaliste, ces scènes de combat, directement liées à vos choix tactiques, offrent un spectacle violent et grandiose. Le nombre de personnages affichés à l'écran, la qualité de leur modélisation, les détails des graphismes ainsi que la classe des animations sont remarquables. Très forte elle aussi, l'ambiance sonore est enregistrée en Dolby Digital 5.1. Enfin, les moments forts sont illustrés par de brillantes scènes cinématiques. Un titre apparemment intéressant et très bien conçu.



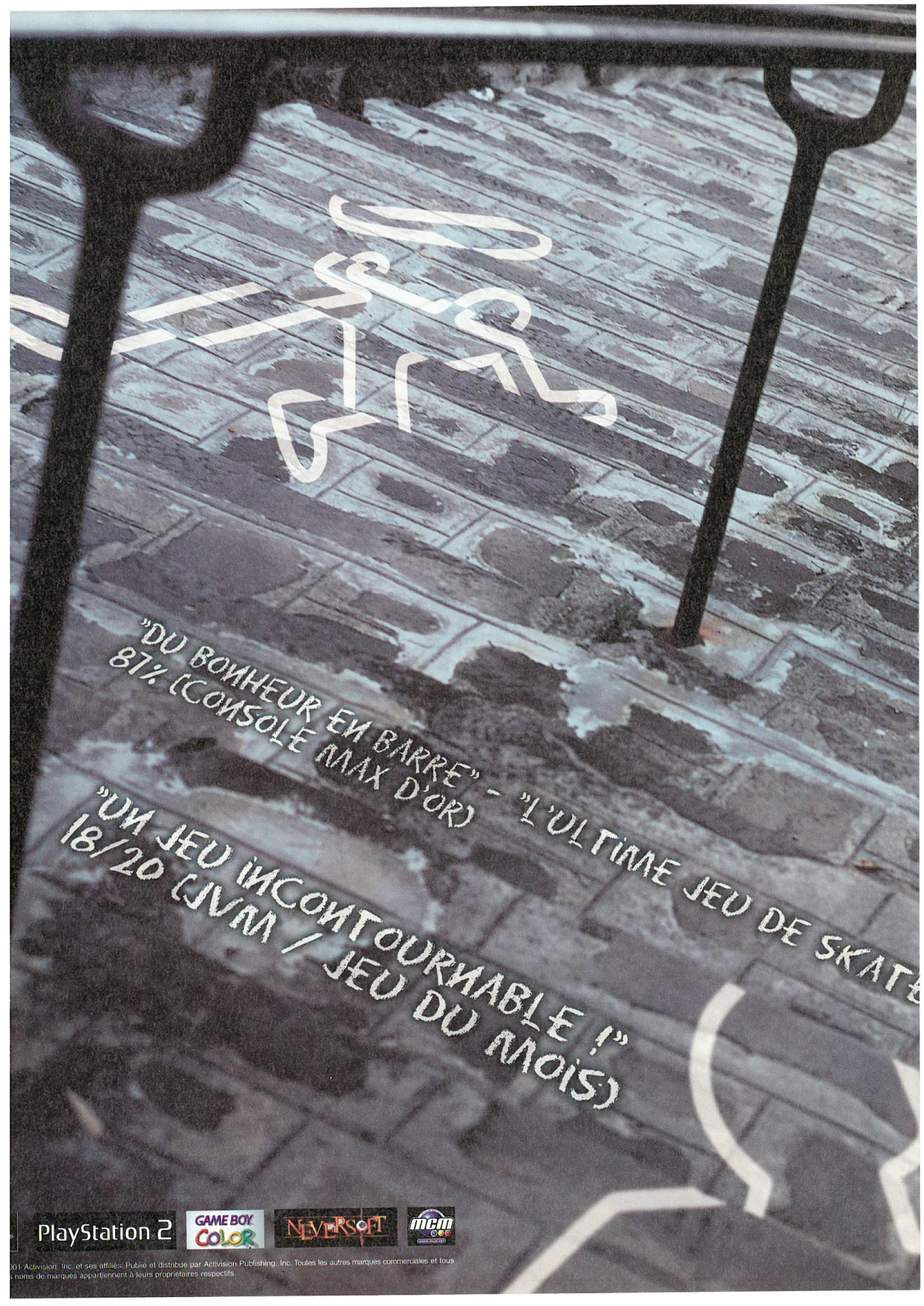
Les scènes de représentation des batailles impressionnent par leur beauté.

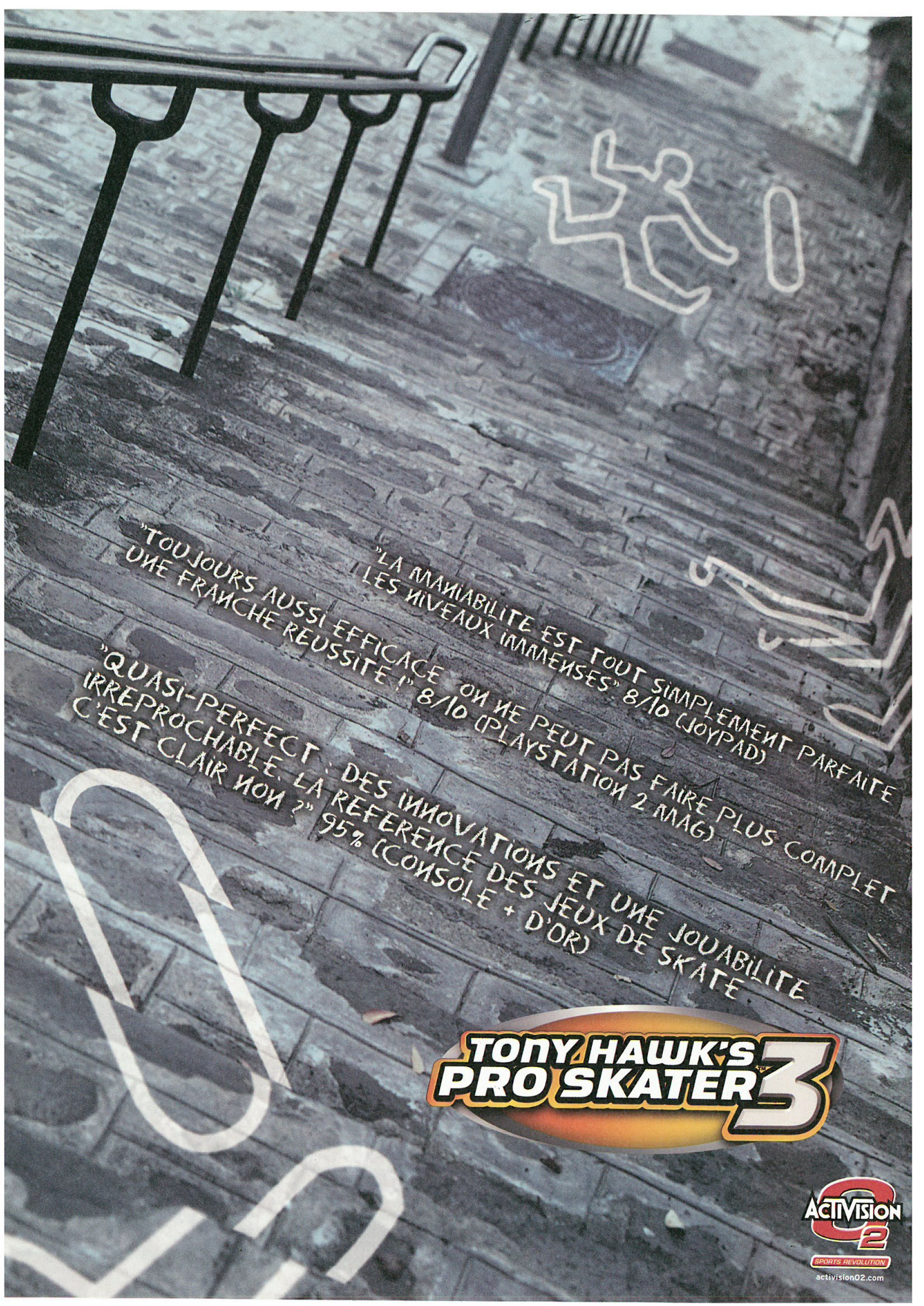




Les batailles offrent de nombreuses possibilités tactiques.




Une fois vos décisions validées sur le plateau, vous pouvez admirer le déroulement de la bataille.


"DU BONHEUR EN BARRE" - "L'ULTIME JEU DE SKATE
87% (CONSOLE MAX D'OR)
"UN JEU INCONTOURNABLE !"
18/20 (JVM / JEU DU MOIS)
PlayStation 2
GAME BOY COLOR
NEVERSOFT
mcm
001 Activision, Inc. et ses affiliés. Publié et distribué par Activision Publishing, Inc. Toutes les autres marques commerciales et tous
s noms de marques appartiennent à leurs propriétaires respectifs.


"LA MANIABILITE EST TOUT SIMPLEMENT PARFAITE
LES NIVEAUX IMMENSES" 8/10 (JOYPAD)
"TOUJOURS AUSSI EFFICACE, ON NE PEUT PAS FAIRE PLUS COMPLET
UNE FRANCHE REUSSITE !" 8/10 (PLAYSTATION 2 MAG)
"QUASI-PERFECT : DES INNOVATIONS ET UNE JOUABILITE
IRREPROCHABLE. LA REFERENCE DES JEUX DE SKATE
C'EST CLAIR NON ?" 95% (CONSOLE + D'OR)
TONY HAWK'S PRO SKATER 3
ACTIVISION O2
SPORTS REVOLUTION
activision02.com

RS - Riding Spirits



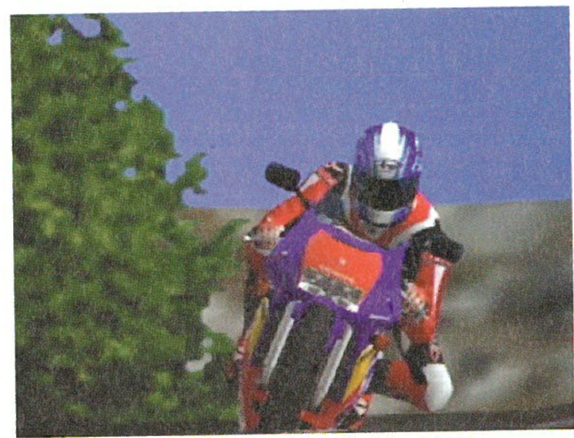
Éditeur : Spike
Machine : PlayStation 2
Sortie au Japon : Printemps 2002
Sortie en Europe : N.C.

Après Samurai, dont la sortie devrait être avancée au 7 février prochain au Japon, Spike nous annonce un nouveau gros titre sur PS2. Développé en interne, RS - Riding Spirits vise à devenir le must des simulations de moto. Baissez votre visière fumée, on démarre !

On savait depuis déjà pas mal de temps que Spike travaillait dans ses studios sur RS, un soft ambitieux consacré à l'univers des deux-roues, mais jusqu'à présent, aucune photo d'écran n'avait été montrée...

« Motorcycle simulator »

L'orientation principale de ce développement tient en la réalisation d'un véritable simulateur de moto. Pour ses créateurs, il s'agit de mettre au point un jeu qui donne non pas la sensation de « contrôler » une moto, comme la plupart des titres du genre déjà disponibles, mais plutôt la sensation de « monter » sur une moto. Cette subtile nuance est à la base de l'approche tenue en matière de jouabilité : dans RS, quand le joueur pilote, il a bien l'impression de se trouver assis sur sa machine et pourrait presque la sentir ronronner entre ses cuisses, comme nous le verrons à la fin de cet article. Le concept du jeu se base ainsi sur quatre points majeurs. Le premier d'entre eux consiste en la reproduction hyper-réaliste des motos, pilotes et décors. Grâce à la puissance de la PS2, le soft affiche une 3D temps réel complexe et soignée, accompagnée d'une ambiance sonore directement tirée de la réalité. Déjà fort réussi à ce stade du développement - environ 40 % au moment où nous écrivons ces lignes - l'aspect visuel devrait encore s'affiner dans les prochains mois. On notera également la présence de quelques effets spéciaux, parfaitement appropriés et jamais exagérés. Deuxième point : l'apparition de machines grand public tirées du catalogue de célèbres constructeurs de motos, ainsi que de marques d'accessoires - on y reviendra plus bas. Troisième point : l'intégration d'une partie customisation. Le joueur peut ainsi régler sa machine, la relooker, acheter des pièces détachées et la rendre sans cesse plus performante. Enfin, quatrième et dernier point : des circuits sur route variés, aussi bien au niveau du tracé que de l'atmosphère. Huit stages correspondant à autant de pays sont disponibles : Japon, États-Unis, Angleterre, France, Allemagne, Italie, Espagne et Grèce.



RS propose des replays étonnants de beauté et de réalisme.



Le grand départ de RS devrait avoir lieu au cours du printemps prochain au Japon.



Voir tourner ce jeu donne une sacrée envie de se saisir du pad !



Le choix des marques

Spike a réussi à obtenir les licences de toutes les grandes marques japonaises du monde de la moto ! Quatre constructeurs de deux-roues de renommée mondiale sont ainsi de la partie : Honda, Kawasaki, Yamaha et Suzuki. Au total, plus de 200 engins font leur apparition dans une modélisation 3D irréprochable et sous leur nom véritable. Des modèles les plus récents commercialisés en 2001 jusqu'aux machines les plus marquantes de ces trente dernières années, on dispose d'un choix monstrueux - notons également la présence de Yoshimura et de Moriwaki

en bref



FOOT : OSAKA CONTRE-ATTAQUE

Carrément à la ramasse sur PS2, l'équipe de développement de jeux de foot de Konami CE Osaka semble beaucoup plus performante sur GameCube. Elle qui cartonnait il y a quelques années sur N64 va peut-être renouer avec le succès, grâce à Jikkyô World Soccer 2002 sur la « Cube ». Licence FIFPro, 58 pays, réalisation de qualité et approche plus réaliste qu'avant, tout semble réuni pour que ce titre enflamme les fous de foot. Sortie au Japon : 14 mars 2002 (sortie Europe : N.C.).



LA NEO GEO NE SE RENDRA JAMAIS !

Juste en passant, sachez que la sortie de la cartouche de The King of Fighters 2001 sur Neo Geo a été officiellement confirmée par Eolith (le développeur) et Playmore (à qui appartiennent désormais les produits Neo Geo). Le jeu reste bien sûr strictement identique à l'arcade et la grosse cartouche coûtera 39 800 yens, environ 304,90 euros (2 000 F), ouch ! Sortie prévue dans le courant du mois de mars prochain au Japon.



RIEN N'ARRÊTE LA FANTAISIE

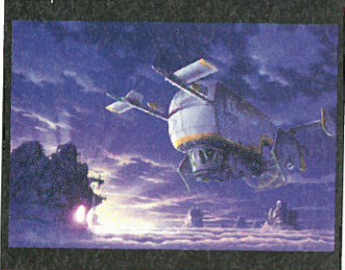
Avec 2,3 millions d'exemplaires vendus, FFX reste le plus gros hit de la PS2 au Japon. Cependant, ce chiffre est inférieur aux espérances de ventes de Square, qui compte donc reprendre encore un peu de pognon dans les bourses de ses fans, en leur refilant un FFX International : voix en anglais, infimes modifs du jeu, DVD bonus avec des vidéos (dont une séquence inédite contant l'histoire de FFX deux ans après la scène de fin), et hop, le tour est joué. Et ça coûte 7 800 yens, le même prix qu'avant. Sortie au Japon : 31 janvier 2002.



en bref

ARC THE LAD EST DE RETOUR (PARTIE 1) !

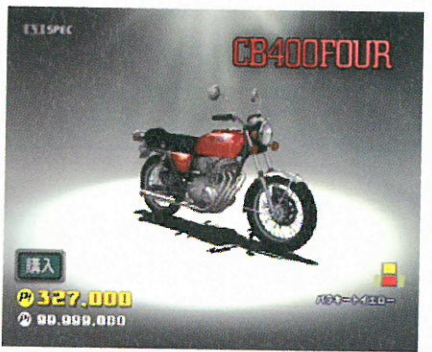
Arc The Lad, le célèbre RPG de Sony C.E. - trois volets sont sortis sur PSone - arrive sur PS2 ! Jolie et relativement intéressante, bien qu'assez simpliste, cette série s'apprête à renaître sur la PlayStation 2. Les développeurs nous promettent une réalisation parfaitement digne de cette bécane. Pour le moment, seules des illustrations ont été dévoilées. Fier du sous-titre Seirei no Tasogare (lit. : Le Crépuscule des Esprits), ce DVD-Rom est attendu dans le courant de l'année au Japon. Sortie en Europe : N.C.



ARC THE LAD EST DE RETOUR (PARTIE 2) !

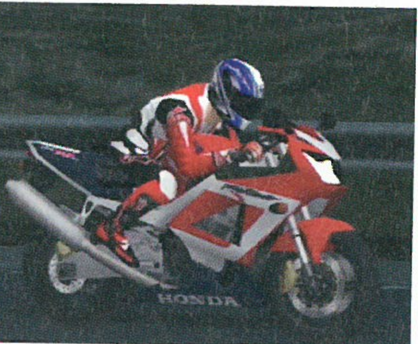
Arc The Lad, le célèbre RPG de Sony C.E., arrive sur WonderSwan Color ! Jolie et relativement intéressante, bien qu'assez simpliste, cette série s'apprête à renaître sur l'écran couleur de la portable de Bandai. Les développeurs nous promettent une réalisation parfaitement digne de cette bécane. Quelques premiers screenshots sympathiques ont déjà été dévoilés. Fière du sous-titre Kishin Fukkatsu (lit. : La Résurrection des Divinités), cette cartouche est attendue pour cet été au Japon. Sortie en Europe : hum...





La Honda CB400FOUR, une valeur sûre lancée en 1976 au Japon.

Bien accroché au guidon de votre Honda CBR900RR Fireblade, vous foncez vers la victoire.



Les courses de nu... s'annoncent superbes

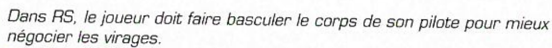


Conçu de manière à offrir un intérêt illimité, RS semble se positionner comme le Gran Turismo de la moto !

La liste des motos comprend de nombreux modèles disponibles en Europe, tels que cette FZS600Fazer de Yamaha.



Engineering, deux fabricants de pièces détachées. On peut évidemment se procurer de nouvelles machines en cours de partie, tout simplement en les achetant au moyen des récompenses reçues en remportant des courses. Côté pneus, on retrouve des gommes issues de chez Bridgestone, Dunlop et Michelin. On continue avec les tenues et plus précisément avec les casques (plus d'une soixantaine au total), reproductions parfaites des modèles de deux marques que les bikers connaissent bien, Arai et Shoei. Enfin, le joueur dispose de plus de 70 combinaisons designées par 6 fabricants, dont Dainese et Alpinestars !



Des sensations nouvelles

Avec RS, Spike compte offrir au joueur des sensations de pilotage inédites dans le jeu vidéo, grâce à l'introduction d'une maniabilité plus en accord avec la réalité.

Les courses devraient mettre en scène six concurrents simultanément.




Dans RS, le joueur doit faire basculer le corps de son pilote pour mieux négocier les virages.



Afin d'offrir l'impression de monter sur la moto et de la piloter naturellement, le contrôle a été recentré sur le pilote lui-même. Comme nous l'explique Spike, contrairement aux jeux de moto disponibles actuellement, le joueur ne contrôle pas seulement la moto, mais également l'homme qui est assis dessus. En somme, c'est en faisant lui-même basculer le corps du pilote qu'il décide de précisément de ses trajectoires. Il peut ainsi pencher son corps sur la gauche, la droite, en avant et en arrière. Ceci assure une conduite affinée, plus réaliste, ainsi que de meilleures performances. Certes, un minimum d'apprentissage risque de s'avérer nécessaire avant de maîtriser cette technique, mais pour les moins patients, la position du corps pourra être assurée en contrôle automatique. Pour leur part, les mordus de simulation se concentreront sans hésiter sur le contrôle manuel. De même, les changements de vitesse pourront s'opérer en automatique, semi-automatique et manuel. Bien sûr, le comportement des deux-roues se veut extrêmement fidèle à la réalité.

Conçu de manière à offrir un intérêt illimité, RS semble se positionner comme le Gran Turismo de la moto. Dans ce DVD-Rom, Spike n'a rien laissé au hasard, afin de réaliser le soft le plus complet et le plus réaliste. Pour les fous de deux-roues comme pour les amateurs de courses orientées simulation, RS est de toute évidence un titre à surveiller de très près !



Xenosaga Episode 1

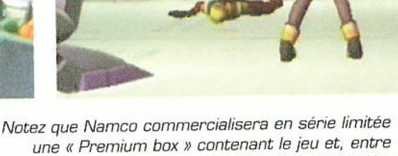
Der Wille zur Macht

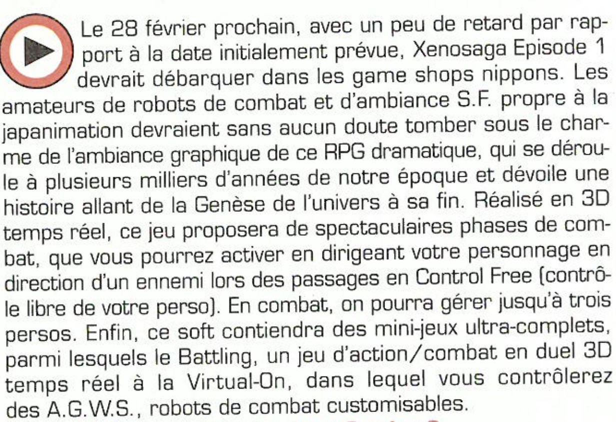


Un jeu énorme, inscrit sur deux DVD-Rom.



On trouvera un aspect narratif très développé, avec de nombreuses discussions entre les persos.





Le 28 février prochain, avec un peu de retard par rapport à la date initialement prévue, Xenosaga Episode 1 devrait débarquer dans les game shops nippons. Les amateurs de robots de combat et d'ambiance S.F. propre à la japanimation devraient sans aucun doute tomber sous le charme de l'ambiance graphique de ce RPG dramatique, qui se déroule à plusieurs milliers d'années de notre époque et dévoile une histoire allant de la Genèse de l'univers à sa fin. Réalisé en 3D temps réel, ce jeu proposera de spectaculaires phases de combat, que vous pourrez activer en dirigeant votre personnage en direction d'un ennemi lors des passages en Control Free (contrôle libre de votre perso). En combat, on pourra gérer jusqu'à trois persos. Enfin, ce soft contiendra des mini-jeux ultra-complets, parmi lesquels le Battling, un jeu d'action/combat en duel 3D temps réel à la Virtual-On, dans lequel vous contrôlerez des A.G.W.S., robots de combat customisables.

Éditeur : Namco • Machine : PlayStation 2
Sortie au Japon : 28 février 2002 • Sortie en Europe : N.C.



Notez que Namco commercialisera en série limitée une « Premium box » contenant le jeu et, entre autres, une figurine et un porte-clés.

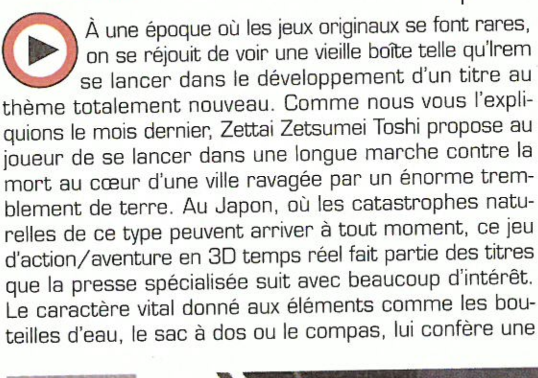


Zettai Zetsumei Toshi





Les chutes de débris de verre sont hautement dangereuses.



À une époque où les jeux originaux se font rares, on se réjouit de voir une vieille boîte telle qu'Irem se lancer dans le développement d'un titre au thème totalement nouveau. Comme nous vous l'expliquions le mois dernier, Zettai Zetsumei Toshi propose au joueur de se lancer dans une longue marche contre la mort au cœur d'une ville ravagée par un énorme tremblement de terre. Au Japon, où les catastrophes naturelles de ce type peuvent arriver à tout moment, ce jeu d'action/aventure en 3D temps réel fait partie des titres que la presse spécialisée suit avec beaucoup d'intérêt. Le caractère vital donné aux éléments comme les bouteilles d'eau, le sac à dos ou le compas, lui confère une troublante touche de réalisme. Le fait de devoir passer sur des immeubles couchés par les secousses, d'avoir à fuir face à des torrents d'eau déclenchés brusquement ou à se réfugier sur les toits, de craindre les répliques de secousses et la chute d'automobiles en position instable sur des autoroutes suspendues, etc., tous ces éléments pourraient, si Irem atteint ses objectifs, parvenir à plonger le joueur dans un état d'angoisse et de panique encore jamais expérimenté dans un jeu vidéo.

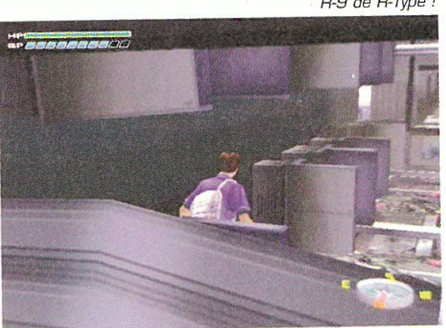
Éditeur : Irem Software Engineering
Machine : PlayStation 2 • Sortie au Japon : Avril 2002 • Sortie en Europe : N.C.





Les piliers de l'autoroute au-dessus de votre tête menacent de se briser.

Le compas en bas à droite peut contenir divers éléments en son centre, tels qu'un canard ou encore le vaisseau R-9 de R-Type !



34 800 yens !



La veille du lancement, Microsoft compte afficher le logo de la Xbox sur les écrans géants de Shibuya, le célèbre quartier branché de Tokyo !



Les 50 000 coffrets de la Xbox Special Edition comprendront en bonus un Component AV Pack et un porte-clés numéroté (une plaque en argent comportant la signature de B. Gates).



La Xbox Special Edition, un privilège réservé aux Japonais.

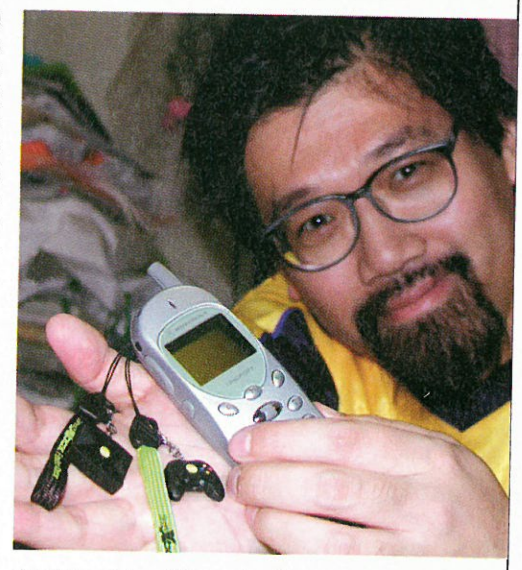


Deux salles ont été nécessaires pour contenir la foule !

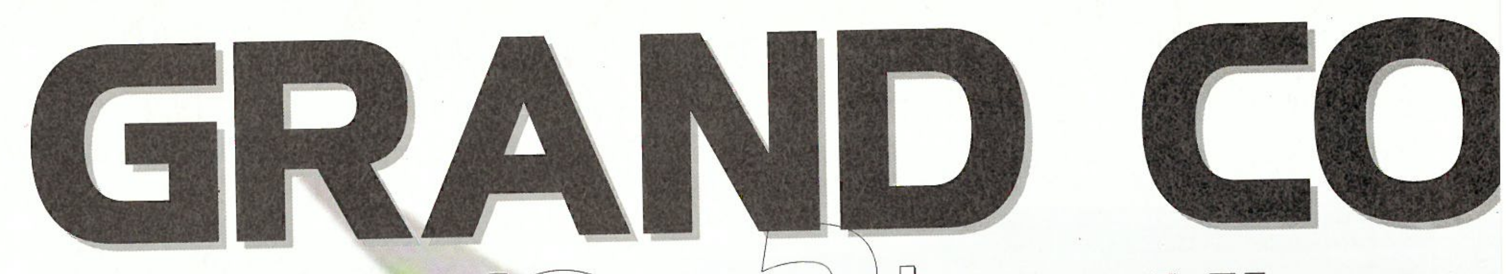
Lors de la Conférence Xbox du 11 janvier dernier à Tokyo, Microsoft a enfin annoncé le prix de lancement de sa console au Japon : 34 800 yens hors taxes, soit environ 296 euros seulement, contre 479 euros en Europe ! Une version « skeleton » noire réservée exclusivement au marché nippon, la Xbox Special Edition, sera également commercialisée, en série limitée (50 000 exemplaires), pour 39 800 yens HT (environ 338 euros). Aucun chiffre n'a été avancé quant au nombre total de machines disponibles le jour J. La campagne de réservation débutera le 2 février. Côté softs, douze titres accompagneront la sortie de la console, le 22 février. Rendez-vous dans notre prochain numéro pour une ultime présentation des jeux de lancement de la Xbox au Japon, juste avant les premiers tests !

Le mot de Famitsu

Amis Français, bonjour et « happy new year » ! C'est moi, Mario... euh non, Koji Aizawa, récent rédacteur en chef de *Famitsu Xbox* au Japon. Sur la photo de ce mois-ci - vous aurez peut-être du mal à les discerner - il s'agit de « straps » (accessoires pour téléphones portables) Xbox que nous avons spécialement fait faire pour en offrir avec le premier numéro de *Famitsu Xbox*. Bien sûr, il s'agit d'une exclu Famitsu, avec l'accord de Microsoft ! Mais penchons-nous plutôt sur l'année 2002 et sur ce qu'elle réserve à l'industrie du jeu vidéo. Pour Sony, les effets de la baisse de prix de la reine PS2 vont continuer à se répercuter, faisant les beaux jours de la firme. De plus, avec l'alliance Sony IBM, il ne serait pas surprenant qu'une nouvelle machine avec disque dur et modem intégrés voie le jour dans le futur. Je pense que Sony va continuer à se focaliser sur le réseau, en se rapprochant de plus en plus d'un concept d'ordinateur personnel. En intégrant le marché des semi-conducteurs, plus qu'une politique Sony CE, ne pourrait-on pas assister finalement à une bataille entre Sony, Microsoft et Intel ? À propos de Microsoft, passons à l'avenir de la Xbox au Japon. Le nombre de jeux de grande qualité spécifiques à la Xbox japonaise sera la clé de la réussite chez nous. Aux États-Unis, Halo, dont le développeur Bungie a été racheté par Microsoft, semble être le jeu le plus vendu sur la console, rendant payante cette stratégie de rachat. Au Japon, Microsoft a eu plusieurs fois l'occasion de réitérer cela en achetant Sega ou Squaresoft, mais ne l'a jamais fait. La stratégie de Microsoft pour le Japon semble donc plutôt être la prudence et l'observation d'une évolution du marché. On notera que cet été démarrera le réseau Broadband de la Xbox. Terminons enfin avec Nintendo. Au début, les ventes de la GameCube étaient inférieures à toutes les prévisions au Japon, alors que Super Smash Brothers DX dépassera certainement, dans quelques semaines, le million d'exemplaires vendus au Japon ! Selon les enquêtes Famitsu, dans les meilleures ventes de jeux de l'année passée, on le retrouve en 7e position alors qu'il n'est sorti qu'en novembre 2001 ! Mario, Zelda, biohazard... des jeux peu nombreux mais de grande qualité seront là aussi en 2002, c'est certain. Le marché du jeu japonais aujourd'hui se penche sur le online et le réseau. Personnellement, je pense qu'il est encore beaucoup trop tôt. Je dis surtout cela en regard des gros efforts fournis par Sega dans ce sens, qui ne furent récompensés que par un succès mitigé. Le Final Fantasy XI de Square n'atteint pas encore le niveau d'intérêt de Phantasy Star Online par exemple. Cependant, le monde du jeu risque de connaître une concurrence sans précédent, avec beaucoup de produits nombreux et variés, résultat de la bataille



des très riches Nintendo, Sony et Microsoft. De surcroît, nous entrons dans la « seconde année » de la GameCube et de la Xbox, avec des programmeurs un peu plus habitués à ces nouvelles machines. Même si ce n'est pas encore ça pour le Online sur console, le jeu vidéo en lui-même va devenir de plus en plus amusant. C'est en tout cas ce que je souhaite pour cette année !



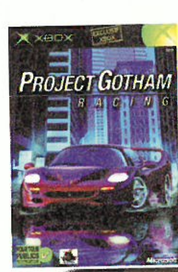


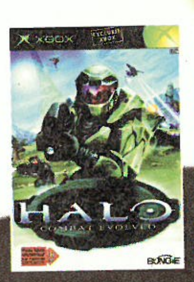
GAGNEZ UNE DES PREMIÈRES XBOX PAL
+ SON PORTEFEUILLE DE JEUX !

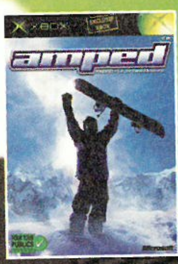
1er prix :

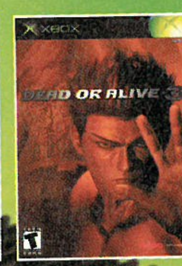
Une console Xbox Pal + 6 jeux

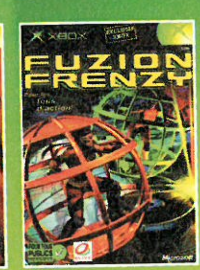














Du 2e au 6e prix :
un lot de 4 jeux Xbo

PARTICIPEZ
SUR LA LIGNE DES JEUX VIDÉO :
08 36 68 75 00
(0,34 €/min)

NCOURS

Non, ami lecteur, tu ne rêves pas ! Joypad te propose de gagner une Xbox, dès le jour de sa sortie. Et parce qu'un bonheur n'arrive jamais seul, l'heureux gagnant héritera également des 6 jeux incontournables de la console. À lui les joies de Dead or Alive 3 ou de Halo, dès le 14 mars prochain.

Bon courage !

Comment participer ?
Il suffit de répondre correctement à ces questions avant le 22 février 2002 minuit et de participer au tirage au sort :

1 - Dans quelle ville de Hongrie sont fabriquées les Xbox ?

A - Sárvár
B - Sárhát
C - Ságvár

2 - Quel jeu les créateurs de Project Gotham Racing ont-ils développé dans le passé ?

A - Shadow of the Beast
B - R-Type
C - The Killing Game Show
D - Blood Money

3 - Quel jeu Xbox n'est pas en développement par un studio satellite de Lionhead ?

A - BC
B - Project Ego
C - Dimitri

4 - Quel est le nom de code du chipset graphique de la Xbox ?

A - NV20
B - NV25
C - NV30

5 - À quelle date Bill Gates a-t-il officiellement dévoilé la Xbox ?

A - 4 septembre 1999 à l'ECTS
B - 17 septembre 1999 au Tokyo Game Show d'automne
C - 10 mars 2000 au GDC
D - 31 mars 2000 au Tokyo Game Show de printemps
E - 11 mai 2000 à l'E3

Du 7e au 56e prix : un sac Xbox

Du 57e au 156e prix : un t-shirt Xbox

Nom
Prénom
Adresse
Code postal
Ville

1 -
2 -
3 -
4 -
5 -

Pour participer, deux moyens :

En renvoyant ce bulletin



Concours Xbox
Immeuble Delta
124, rue Danton
TSA 51004
92538
Levallois-Perret
Cedex

OU

En jouant par téléphone sur la ligne des jeux vidé

08 36 68 75 0
(0,34 €/min)

Un tirage au sort départagera les gagnant



V-Rally 3

Après un volet Need For Speed très décevant dédié à la marque Porsche, les talentueux développeurs d'Eden Studios reviennent à leurs premières amours, à savoir le rallye. C'est officiel mes frères, la niouze vient de tomber, elle est toute fraîche comme une bouse des pâturages du Vercors : le troisième volet de V-Rally est en chantier ! Si vous voulez tout savoir, le lancement de la bête est d'ailleurs prévu pour juin 2002, soit, si nos calculs sont exacts, six mois avant la sortie de son concurrent direct, j'ai nommé le très attendu Colin McRae Rally 3.0. Rappelons que, pour le moment, la place est vacante, WRC de Sony ne pouvant en aucun cas être considéré comme une référence de la simulation de dérapages (raah, je déteste) : Infogrames et Eden peuvent frapper un grand coup.







Éditeur : Infogrames
Machine : PlayStation 2
Sortie en Europe : Juin 2002

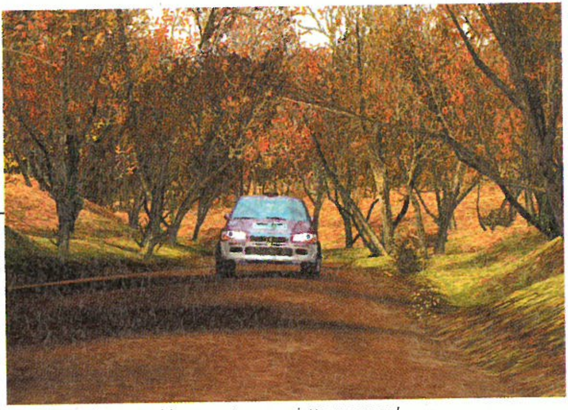
La série V-Rally, mine de rien, c'est plus de 4 millions de copies écoulées à travers le monde. Forcément, Eden Studios ne pouvait pas s'arrêter en si bon chemin. Une fois de plus, tant pis pour la créativité, les gars !

Le challenger de Colin...

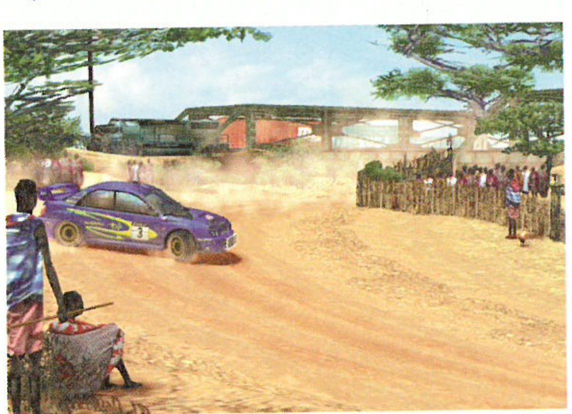
Comme son prédécesseur sur PSone, V-Rally 3 s'adressera bien évidemment à un public moins expert que les habitués de Colin McRae. Ce qui ne veut pas dire que les développeurs vont pour autant négliger les modèles d'adhérence ou les transferts de masse des voitures. Le trip sera clairement différent de celui du titre de Codemasters. Souhaitons toutefois que le pilotage soit un chouïa moins linéaire que dans V-Rally 2. Bref, choisis ton camp, camarade, il en faut pour tous les goûts, n'est-ce pas ? Pour le moment, Infogrames et Eden distillent les informations au compte-gouttes. Néanmoins, techniquement, cette simulation de rallye s'annonce des plus prometteuses. Pour commencer, les caisses seront constituées d'environ 16 000 polygones... Mouais, on attend de voir. Pour les tracés, comptez 500 000 polygones ! Pas mal. D'autre part, V-Rally 3 a été développé à partir d'une technologie maison baptisée Twilight. D'après les développeurs, cet outil permet d'obtenir des sensations de conduite « physiques ». Petite nouveauté dans le monde du jeu de rallye, les circuits qui, précisons-le au passage, ont tous été entièrement dessinés à la main, seront constitués d'éléments interactifs. Par exemple, si vous heurtez une barrière en bois, cette dernière volera en éclats. Un détail technique spectaculaire qui devait être présent dans WRC à l'origine et qui n'a pas pu être implémenté. Le jeu d'Eden Studios proposera en outre une gestion sophistiquée des dégâts (déformations de la carrosserie, perte de certaines pièces comme les pare-chocs ou le capot, destruction des pare-brise) ainsi que des salissures en temps réel (boue, poussière, neige). Voilà ce qu'il faut savoir pour le moment, il ne nous reste plus qu'à attendre bien gentiment la première version jouable.



Une interaction plus poussée avec certains éléments du décor, pour des rallyes encore plus spectaculaires !



Y a pas à dire, graphiquement, ça en jette un max !



en bref



LES ROUGEURS QUI TRAHISSENT

Des chercheurs de Rochester, dans le Minnesota, ont mis au point un nouveau type de détecteur de mensonges, capable de déceler la moindre rougeur sur le visage des menteurs. L'appareil, développé par un groupe de scientifiques de la Clinique Mayo, est équipé de caméras thermiques haute définition qui traquent les afflux de sang sur le visage des personnes soumises à interrogatoire. Il a permis de confondre 75 % des menteurs et a confirmé l'innocence de 90 % des cobayes.

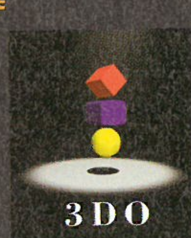


Télex

Juste un tout petit télex de rien du tout pour vous dire que Sega a prévu de sortir un nouveau Sega Rally en arcade. Un titre qui devrait aussi voir le jour sur « consoles nouvelle génération ». En attendant plus de précisions, ce nouveau volet sera développé par Sega Rosso, qui s'occupe actuellement d'un autre titre. On vous tient au courant.

3DO AGONISE

La firme de Trip Hawkins est en très mauvaise posture. Après des réductions de salaire (de 10 %) généralisées, qui avaient déjà suivi une vague de licenciements, une nouvelle charrette de malheureux se profile. À force de faire des suites pourries à des jeux de daube, aussi... Comme quoi, on ne peut pas survivre sur un seul titre (HoMM sur PC) !



Télex

L'impitoyable monde de la rentabilité. Des rumeurs font état de la fermeture prochaine du studio EA de San Diego, après que John Riccitiello (le PDG d'EA) y ait fait une distribution de papiers annonçant de mauvaises nouvelles à certains employés.

2002, L'ANNÉE DU PORTAGE ?

On ne vous le répétera jamais assez ! Le monde du jeu vidéo vit une crise de créativité. La preuve : Snowblind, les talentueux développeurs du très surprenant Baldur's Gate Dark Alliance travailleraient actuellement sur les portages Xbox et GameCube. Le nivellement par le bas aura-t-il raison de ce titre ? Nous verrons bien !



en bref

L'EURO TRICHE !

Les parieurs ne peuvent plus compter sur des résultats impartiaux avec les euros. En effet, d'après une étude de mathématiciens polonais, les nouvelles pièces avantageraient le côté pile aux dépens du côté face. « L'euro est frappé de façon asymétrique », a déclaré Gliszczynski, qui enseigne la statistique. « Le même phénomène se produit avec d'autres pièces comme celle de zloty en Pologne, que nous avons lancée plus de 10 000 fois. » Y en a qui ont que ça à foutre.

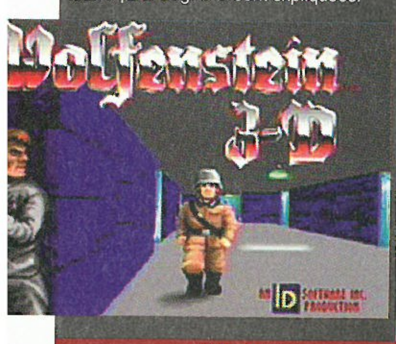


Télex

La sortie américaine de Star Fox Adventure vient d'être repoussée d'un petit mois. Quant à Eternel Darkness, aucune date n'a été annoncée ! Bah, on restera optimiste en se disant que ce retard ne peut que servir la qualité finale de ces deux titres.

CASTLE WOLFENSTEIN SUR DREAMCAST

Des fans sont en train de diffuser un portage de Castle Wolfenstein (l'original donc, pas le « Return To » sorti sur PC tout récemment), sur Internet à l'adresse : www.dcvision.com/crt0/wolfdc.htm. Pour en profiter, il faut avoir un PC capable de graver des CD, la capacité de lire en anglais, et un cerveau. Seule la version shareware de l'original est diffusée entièrement, mais si vous possédez la version complète du jeu d'origine, les étapes à suivre pour le graver sont expliquées.



Télex

Pour les fans de John Carpenter qui s'inquiètent de savoir ce que va donner l'adaptation en jeu vidéo de The Thing, un trailer de plusieurs minutes est disponible chez nos confrères de Gamekult.com.

COME-BACK

Les plus vieux d'entre vous se souviennent certainement du dessin animé interactif Dragon's Lair. Software, les développeurs de ce titre mythique (ben ouais), ont décidé de ressusciter le chevalier Dirk. Ce jeu d'action/aventure est prévu pour PlayStation 2 et GameCube, et proposera des graphismes en cell shading. Le lancement est prévu pour fin 2002 aux États-Unis.





Comme dans tout bon jeu de plate-forme qui se respecte, on trouve des items de récupération de santé.

Monsters Inc.

La dernière trouvaille des créateurs de Toy Story nous emmène au pays des monstres gentils. Désormais, vous ne regarderez jamais plus vos peluches comme avant. Vous voilà prévenu !

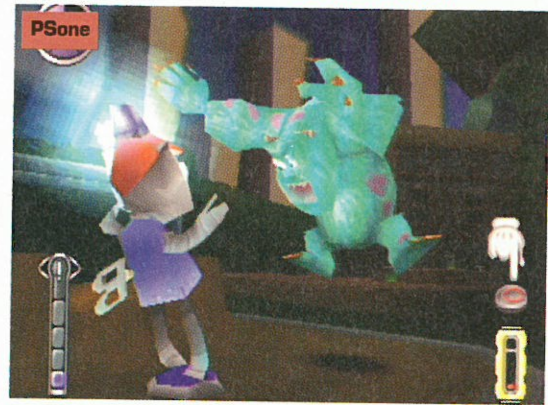






Éditeurs : Sony C.E.E. et THQ
Machines : PlayStation 2, PSone, Game Boy Color, Game Boy Advance
Sortie en Europe : Mars 2002

Les mimiques des monstres sont identiques dans les 2 versions.







Chez Pixar, les films d'animation, ça les connaît. En association avec Disney, on leur doit Toy Story 1 et 2, 1001 Pattes et Monsters Inc., sorti sur les écrans en novembre 2001 aux États-Unis (le film est prévu pour mars 2002 en France). Comme le veut la coutume, le film s'accompagne de la sortie du jeu sur de nombreuses plates-formes. L'action de Monsters Inc. se déroule sur une île appelée « l'île de l'épouvante » et met en scène, parmi les nombreuses créatures, deux monstres aux capacités différentes. Sulli, fort et robuste, donne des coups de patte et de queue, tandis que Bob, petit cyclope agile, effectue des doubles sauts et possède le don de la balle tourbillonnante. Mais dans le monde des monstres, les enfants représentent un réel danger. Bob et Sulli vont donc suivre une formation pour exercer le dur métier de monstre dans les 3 zones de l'île : désertique, arctique et urbaine.

Profession méchant

Chaque niveau permet de récolter tour à tour des médailles de bronze, d'argent et enfin d'or. Pour ce faire, ces drôles de personnages devront effrayer de petits robots mécaniques censés représenter les enfants. En récupérant des pots de différentes couleurs (correspondantes aux robots), Bob et Sulli rempliront leur jauge de « trouillomètre », puis, en se plaçant devant les Trouillards (robots), feront des grimaces terrifiantes ou amusantes pour détruire ces derniers. Bien que les niveaux soient assez restreints, certaines parties ne seront accessibles qu'après avoir récolté un nombre défini de médailles pour débloquer de nouveaux passages grâce aux trampolines, ou encore acquérir des « bonus monstres » comme les flèches de super vitesse ou les molécules torpilles. La difficulté très bien dosée de Monsters Inc. en fait un jeu qui s'adresse en particulier aux jeunes joueurs. Que ce soit dans les phases de course, de plate-forme ou dans les petites énigmes à résoudre, tout est fait pour que ces 2 monstres accèdent à la suite de l'aventure. Dans des environnements entièrement en 3D, la version PS2 bénéficie de graphismes très colorés et de nouveaux coups spéciaux par rapport aux autres versions. Le jeu est, quant à lui, identique sur PSone mais ne tire pas encore toute la quintessence de la console 32 bits. Enfin, pour les possesseurs de portables, sachez que ce titre sortira également sur Game Boy Color et Game Boy Advance. Tonnerre Mécanique, alias Kendy, vous présentera sûrement ces 2 versions quand il aura fini d'engraisser les concessionnaires de scooters !

Made in Europe

Barbarian



Le mythique Barbarian va renaître de ses cendres sur PS2 grâce à Virgin Interactive, qui remet au goût du jour e titre de combat le plus vieux de l'histoire les jeux vidéo. On retrouvera bien entendu 'univers furieusement viril de la mouture ori-jinale Commodore 64, à savoir l'heroic-fan-asy et ses éternels mastodontes muscu-eux vêtus de rudimentaires cache-sexe. Côté réjouissances, Barbarian promet une palette de 10 combattants aussi bourrins les uns que les autres, ainsi que la possibilité de s'affronter jus-qu'à 4 adversaires simultanément via e Multitap des familles. Bonjour la rixe de S.D.F. ! Avec ses 12 arènes dotées de plusieurs niveaux à la Dead or Alive et son mode aventu-re, le soft devrait constituer un bon petit divertissement, même s'il n'est clairement pas destiné à révolutionner le genre. Graphiquement très prononcé sur les effets de lumière, le soft arbore un esthétisme très « ricain » dont les férus de « Connard le barbant » (contre-pèterie à 0,30 euro !) ne manqueront pas d'en apprécier la teneur hormonale. C'est Angel le cimmérien qui va être en transe d'ici avril prochain !

Éditeur : Virgin Interactive
Machine : PlayStation 2
Sortie en Europe : Avril 2002

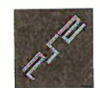


Dagan le barbare cause « philosophie » avec Jinn.



Les arènes promettent des aires de combat très profondes.

Test Drive Overdrive





The Brotherhood of Speed



La conduite sera-t-elle à la hauteur de nos exigences ? Mystère...



Je pensais qu'on avait atteint le summum de la débilité marketing avec le sous-titre de Need For Speed 4 : « Conduite en état de liberté ». Mais avec ce nouveau volet de Test Drive, on bat tous les records de ringardise redneck ! « The Brotherhood of Speed »... Arf ! Arf ! Ça c'est de l'accroche, les gars ! Hum, mais revenons à nos moutons. Autant être francs, l'annonce de cet énième Test Drive n'a provoqué chez nous aucun émoi... Des soupirs de dépit, à la rigueur. Si on part avec un gros a priori, c'est que cette série n'est jamais réellement parvenue à sortir des sentiers battus. Pour mémoire, on a eu en tout et pour tout un seul bon Test Drive dans l'histoire du jeu vidéo : c'était sur Atari ST et Amiga. Ouais, ça date. Faute de version jouable, il faudra se contenter une fois de plus des informations envoyées par l'éditeur. Ce titre, développé par Pitbull Syndicate, proposera environ 20 modèles de bagnoles (Dodge Viper GTS, Aston Martin DB7 Vantage, Nissan Skyline, Ford GT40, Dodge '69 Charger...) et surtout des environnements urbains (dont Londres et San Francisco) grouillant de vie. En clair, on aura droit à du trafic, des petites vieilles qui traversent les passages protégés, des patrouilles de flics, ainsi qu'une interaction poussée avec les éléments du décor. Plutôt aguichant. Le hic, c'est qu'on a joué à Wreckless sur Xbox, et qu'il serait vraiment étonnant que la version Xbox de Test Drive Overdrive rivalise avec la splendeur technologique du titre de Bunkasha (à ne pas confondre avec Booyakasha, le cri de guerre d'Ali G.). Maintenant, qui sait, les sensations de pilotage nous réservent peut-être des surprises... Vous croyez aux miracles ?

Éditeur : Infogrames • **Machines :** Xbox et PlayStation 2
Sortie en Europe : Mars 2002

en bref



LE « ZEF » DU MOIS

Une skieuse allemande et ses deux enfants ont été oubliés sur un télésiège du sud du Tyrol. La femme de 39 ans s'est débarrassée de ses bottes de ski pour sauter de plusieurs mètres de haut et chercher du secours. Terrassée par la fatigue et par une température de –10°, c'est un conducteur de dameuse qui la conduira à l'hôpital, avant de récupérer les marmots.

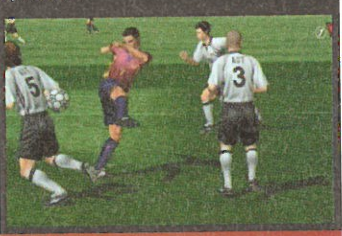


Télex

Big Ben Interactive est en très grande forme. La société, connue entre autres pour ses accessoires et la distribution de la Dreamcast en France, révise en effet ses prédictions financières à la hausse, tablant désormais sur 290 M d'euros de chiffre d'affaires (au lieu de 250 M d'euros). Le groupe ambitionne une croissance de 20 % de son CA pour les trois prochaines années !

LE RETOUR DU FILS PRODIGUE

In extremis, voici une photo d'ISS2 sur PlayStation 2 développé par KCEO et non KCET (Pro Evolution Soccer). Ce deuxième volet proposera 5 modes de jeu (entraînement, matchs amicaux, coupes internationales avec phases éliminatoires, ligue mondiale et custom-ligue), plus de 70 équipes, la licence FIFPRO, des ralentis à n'importe quel moment du match, des animations, et une physique de balle encore plus réaliste ! Toutefois, n'est pas PES qui veut...

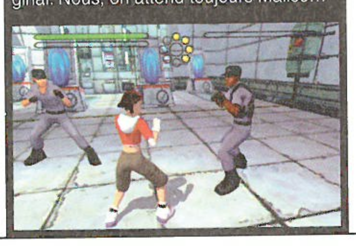


Télex

Rockstar Games serait en train de bosser sur la suite de GTA III sur PS2. Au menu de ce quatrième volet : des villes et des piétons plus interactifs. Pour le moment, on ne sait pas si ce titre sera porté sur d'autres consoles.

L'APRÈS-MALICE

Le studio Argonaut vient d'annoncer son prochain titre Xbox : Orchid. Il s'agira d'un beat'em all entièrement réalisé en cell shading (décidément). Le joueur incarnera une petite nana dotée de super pouvoirs, opposée à un groupuscule militaire. Super original. Nous, on attend toujours Malice...



en bref

POLICE OU ELVIS ?



Un policier néo-zélandais a dû choisir entre son boulot de flic et une carrière d'imitateur d'Elvis. Car jouer au King après les heures de service est une infraction aux règles interdisant aux officiers d'avoir un deuxième emploi. Ainsi, Brian Childs a préféré démissionner quand ses supérieurs lui ont demandé de faire un choix entre son uniforme et sa tenue de scène très « flashisante ».

Télex

Alors que Resident Evil le film est toujours en post-production, son réalisateur Paul Anderson envisagerait de porter sur grand écran Grand Theft Auto. Le cinéma, ça commence à devenir du grand n'importe quoi !

REMISE DES PRIX AU JAPON

Ayé, la liste des meilleures ventes 2001 (du 1er janvier au 31 décembre 2001) sur l'archipel nippon vient d'être rendue publique. Comme d'hab', Square et Enix, les maîtres du RPG, occupent les premières places, alors que GT3 prouve de nouveau sa popularité. Question hardware, malgré la résistance de Dragon Quest IV, la PSone semble enfin laisser sa place à la PlayStation 2, tandis que Nintendo cartonne toujours avec sa fameuse Game Boy Color et Advance. Bien que sorti tardivement, Super Smash Bros. DX se classe directement 7e.

1. Final Fantasy X (Square/PS2) : 2 434 015
2. Gran Turismo 3 A-Spec (Sony/PS2) : 1 656 959
3. Dragon Quest Monsters 2 (Enix/GBC) : 1 061 879
4. Dragon Quest IV (Enix/PSone) : 1 039 443
5. Onimusha (Capcom/PS2) : 982 875
6. Everybody's Golf 3 (Sony/PS2) : 871 167
7. Super Smash Bros. DX (Nintendo/NGC) : 838 237
8. Metal Gear Solid 2 (Konami/PS2) : 750 560
9. Pocket Monster Crystal (Nintendo/GBC) : 749 863
10. Super Mario Advance (Nintendo/GBA) : 747 792



Télex

Pour promouvoir la Xbox, Microsoft est devenu le sponsor de l'événement sportif américain du Vans Triple Crown, qui propose des épreuves de skate et de motocross freestyle. De son côté, Vans annonce une alliance stratégique de 3 ans avec la firme de Bill Gates.

Herdy Gerdy

Herdy Gerdy... Voilà un titre curieux pour un jeu qui ne l'est pas moins. Core Design, que l'on a critiqué sans vergogne en soulignant le manque de renouveau de ses Tomb Raider, prouve en tout cas qu'il est capable de faire preuve de talent et d'originalité. Car oui, Herdy Gerdy semble plutôt réussi...



Des graphismes souvent sombres, comme pour souligner une atmosphère pesante...

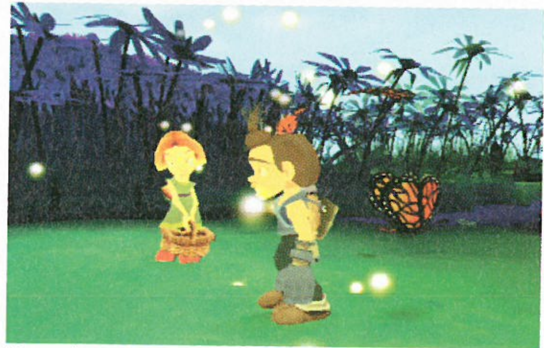


Cours, Herdy, cours !



Éditeur : Eidos
Machine : PlayStation 2
Sortie en Europe : Fin février 2002

Herdy Gerdy a pour cadre une île magique où un tournoi pas comme les autres a lieu tous les cinq ans. Ce tournoi consiste à déterminer qui comprend le mieux la nature et ses habitants, le vainqueur devant être capable de faire vivre toutes les espèces en harmonie afin que la paix règne. Malheureusement, depuis bien des années maintenant, c'est un être vil du nom de Sadorf qui, par des moyens détournés, remporte régulièrement ledit tournoi, et le chaos, forcément, finit par remplacer la tendre harmonie des débuts. Les choses pourraient néanmoins bien changer à l'approche du prochain tournoi, car les hommes ont trouvé, en la personne de Gedryn, le berger le plus talentueux et le plus respecté que l'on ait vu depuis bien longtemps. Seulement voilà, Sadorf n'a pas l'intention de se laisser faire et il jette un sort au pauvre Gedryn, qui dort désormais d'un sommeil magique sans pouvoir se réveiller. Une bien vilaine action qui permettra sans doute à Sadorf de remporter une nouvelle fois la victoire... à moins que Gerdy, le fils du berger endormi, ne soit aussi talentueux que son père.



Vous croiserez de nombreux personnages, qui vous demanderont souvent un service.

Créatures célestes

Comme vous l'avez désormais compris, vous devez, dans Herdy Gerdy, jouer les bergers d'exception et votre mission consiste à interagir de la meilleure façon possible avec les différentes créatures vivant sur l'île. Le truc, c'est que chaque espèce possède une façon d'agir et de réagir différente (notamment entre elles). Il vous faut donc apprendre à bien connaître chaque espèce avant de partir à l'aventure et de tenter, forcément maladroitement au début, d'en rassembler certaines pour les diriger vers des enclos. Votre plus gros problème, en règle générale, sera



La musique adoucit les mœurs, paraît-il... En tout cas, elle plaît beaucoup aux Bleeps.

incarné par ces gros monstres roses portant le doux nom de Gromps. En effet, dès qu'ils vous voient, ils vous foncent dessus et n'ont alors qu'une idée en tête : réduire la vôtre en bouillie (ou croquer les créatures que vous êtes censé réunir). Il faut donc les fuir comme la peste ou bien encore - car souvent vous ne pourrez pas les fuir - les attirer dans des pièges. Une fois le terrain dégagé, vous pourrez tenter de rassembler ces douces créatures que sont les Doops (qui ont peur de vous et s'en vont dans la direction opposée à la vôtre) ou les Bleeps (qui vous suivent lorsque vous jouez de la musique). Au fur et à mesure de votre progression, vous récolterez des objets et obtiendrez de nouvelles capacités qui vous permettront de nager, sauter plus haut, pousser des rochers grâce à des gants magiques, etc. Tout cela n'est pas gratuit, bien évidemment, car lorsqu'on cumule ces différentes capacités aux réactions des créatures vivant sur l'île (créatures qui peuvent être attirées par l'eau sans savoir nager, aimer tomber de haut pour se casser une patte - elles sont mignonnes mais pas très malignes - ou encore qui ne résistent pas à un joyeux air de musique), on se trouve devant un jeu de réflexion qui n'est pas sans nous faire penser à une espèce de Lemmings en 3D. Il faudra donc réfléchir avant d'agir dans Herdy Gerdy, et beaucoup, sinon c'est le Game Over assuré. Un titre fort intéressant donc, et à la réalisation d'exception (très cartoon) dont on vous reparlera très bientôt.

Made in Europe

No One Lives For Ever



Cate, dans les rares moments où on peut la voir plutôt que l'incarner, fait montre d'un physique irréprochable.

Le LithTech Engine qui a été utilisé pour NOLF semble avoir réussi son passage sur PS2.

Sorti en décembre de la merveilleuse année 2000 sur PC, No One Lives For Ever (NOLF) est un bon petit shooter à l'ambiance travaillée. Au cours des années 60, en pleine Guerre Froide, vous jouez le rôle de Cate Archer, l'équivalent d'une James Bond Girl mais avec un cerveau et des compétences utiles. L'ensemble enrobé dans une tenue orange super sex... euh sixties, comme le reste du jeu par ailleurs. L'attirail de combat comprend, en plus d'une dizaine d'armes relativement standard, un paquet de gadgets meurtriers, comme le rouge à lèvres acide et autres mallettes lance-missiles. Une grosse part du jeu et de son intérêt repose également sur ses phases d'infiltration, à la James Bond justement. Il s'agit avant tout d'un titre qui était particulièrement bien ficelé, qu'on espère bien adapté sur console.

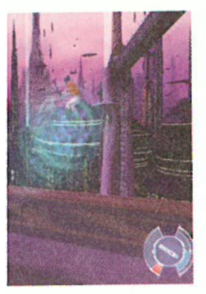
Éditeur : Sierra • **Machine :** PlayStation 2
Sortie en Europe : Mars ou avril 2002

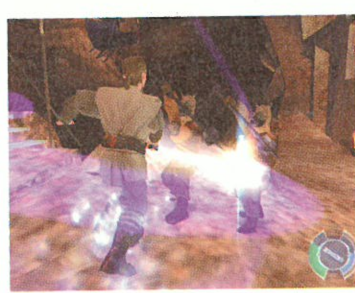




Obi-Wan









Un mode Versus permettra de se rendre compte à quel point le maniement du sabre laser est hasardeux et réduit la durée des combats.

Jusqu'à prendre la manette pour y jouer vraiment, j'avais presque des remords à l'égard de mes prédictions négatives sur Obi-Wan Xbox (notamment dans le dossier X'O1). Maintenant, plus. En fait, pouvoir utiliser les pouvoirs de la force tels que la télékinésie, les super sauts ou les réflexes éclairs du Jedi dans un jeu d'action/aventure en vue à la 3e personne, c'est vraiment agréable. En théorie. Parce que dans la pratique, le jeu bat des records de non-maniabilité et de réalisation de bas étage. Sur Dreamcast, le graphisme eut été moyen ; sur Xbox, il est presque scandaleux. Les contrôles partaient d'une bonne idée : affecter les mouvements du sabre laser au stick analogique droit et la caméra au gauche, mais la lenteur de celle-ci et le manque d'automatisation du système de combat résulte vite en un chaos exaspérant et une frustration certaine. On pourrait dire comme à l'accoutumée : « Mais ces défauts pourraient être corrigés d'ici la sortie du jeu », mais ce serait faire preuve d'une naïveté coupable.

Éditeur : Ubi Soft • **Machine :** Xbox
Sortie en Europe : 14 mars 2002



Lancer son sabre est également un moyen pratique de ne pas se coller un mal de crâne en goûtant au corps à corps.

en bref



LE BEN LADEN-LIKE DU MOIS

Le mois dernier, ce fut un pauvre indien qui se retrouva exclu de son village pour sa ressemblance avec Ben Laden. Ce mois-ci, c'est un Belge d'origine marocaine qui a été pris pour le terroriste lors d'un contrôle d'identité en Espagne. Affublé du même turban et de la classique barbe foisonnante, M. Bouchrif a plutôt pris l'incident à la rigolade.



Télex

Au mois de février va se dérouler dans 8 stations de sports d'hiver la nouvelle édition du PlayStation Air Games, qui regroupe des événements sportifs de glisse et des concerts. Sony rulez !

DU RALLYE SUR GC

Décidément, depuis le succès de Tony Hawk, Activision me fait de plus en plus penser au géant Electronic Arts. C'est sans surprise qu'on vient d'apprendre que leur jeu de rallye, Race of Champions, fera l'objet d'une adaptation sur GameCube (ce titre est prévu sur Xbox et PS2). Toutefois, ne crachons pas dans la soupe, car pour le moment, les portages de Colin 3 et de V-Rally 3 n'ont pas été annoncés sur la 128 bits de Nintendo.



Télex

La firme Mad Catz, fabricant de périphériques pour consoles, s'est vu refuser le renouvellement de sa licence d'exploitation Sony. La conséquence de cette décision aura provoqué une chute de 22 % de ses actions !

RAYMAN RUSH SUR PSONE

Après son Rayman M sur PS2, Ubi Soft annonce Rayman Rush pour la PSone. Le jeu devrait reprendre le concept de ce premier en proposant de la course à deux joueurs dans une douzaine de niveaux. Prévu pour le mois de mars, il ne nous reste plus qu'à croiser les doigts pour que le titre tienne ses promesses.



Difintel - Micro

JEUX VIDÉO - MULTIMÉDIA - TÉLÉPHONIE - D.V.D

XBOX :

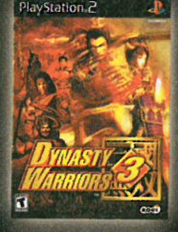
Sortie nationale le 14 mars
conditions de réservation,

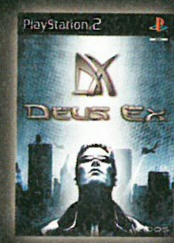
RENSEIGNE TOI DÈS MAINTENANT DANS TA BOUTIQUE DIFINTEL MICRO

PETITS JOUEURS S'ABSTENIR !

1 JEU ACHE[...]
=
1 CADEA[...]
SURPR[...]
OFFE[...]

* dans les magasins participant à l'opération, valable pour l'achat d[...]
offre valable du 25/01 au 25/02 dans la limite des stocks



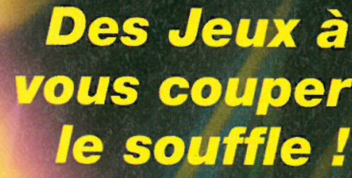






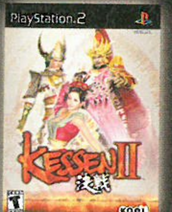


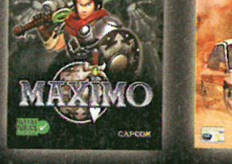




Des Jeux à vous couper le souffle !







COMMENCEZ L'ANNÉE AVEC LA SÉLECTION DIF[...]

LE NUMÉRO 1 DU JEU VIDÉO EN EUROP[...]

FRANCE

01 Bourg en Bresse	04 74 23 13 54	31 Muret	05 34 46 07 70	50 St Hilaire	02 33 49 47 11	71 Digoin	03 85 53 75 77	85 Challans	02 51 49 77 92
01 Ferney Voltaire	04 50 40 43 43	31 Roques-sur-Garonne	05 61 72 06 64	52 St Dizier	03 25 96 09 74	71 Macon	03 85 39 09 52	85 Les Sables d'Olonne	02 51 32 16 39
01 Hauteville	04 74 40 04 28	31 Saint-Gaudens	05 62 00 31 10	53 Evron	02 43 01 33 67	71 Montceau-Les-Mines	03 85 57 29 49	86 Châtellerault	05 49 21 47 35
02 Chauny	03 23 38 00 10	31 Toulouse	05 61 21 22 02	53 Ernée	02 43 05 82 37	71 Le Creusot	03 85 55 08 02	88 Epinal	03 29 82 06 97
02 Laon	03 23 79 08 84	32 Auch	05 62 61 28 20	53 Mayenne	02 43 32 01 89	72 La Fleche	02 43 94 99 79	91 Savigny	01 69 24 21 04
06 Menton	04 93 28 26 55	33 Arcachon	05 56 83 58 23	54 Nancy	03 83 30 45 67	72 Le Mans	02 43 24 16 01	92 Asnières	01 47 33 19 76
07 Aubenas	04 75 93 50 82	33 Bordeaux	05 56 79 05 52	54 Longwy	03 82 23 25 15	74 Cluses	04 50 96 68 51	92 Boulogne	01 41 41 92 92
07 Annonay	04 75 67 70 76	33 Langon	05 56 63 00 33	57 Forbach	03 87 88 67 16	74 Annecy	04 50 52 86 02	92 Issy-les-Moulineaux	01 45 29 00 03
08 Charleville	03 24 57 98 93	34 Agde	04 67 21 32 71	57 Thionville	03 82 53 08 02	75 Paris 17ème	01 47 64 15 96	92 Rueil Malmaison	01 47 51 93 10
09 Pamier	05 34 01 02 14	34 Beziers	04 67 49 01 65	57 Metz	03 87 74 65 70	76 Rouen	02 35 73 68 50	93 Livry Gargan	01 43 30 24 25
11 Narbonne	04 68 42 37 58	34 Sete	04 67 46 16 18	59 Cambrai	03 27 70 22 56	76 Yvetôt	02 32 70 00 47	93 Montreuil	01 41 58 11 11
12 Rodez	05 65 67 06 15	35 Fougères	02 99 94 21 00	59 Tourcoing	03 20 27 00 44	77 Fontainebleau	02 33 49 47 11	93 Tremblay-en-France	01 49 63 19 93
13 Fos-sur-Mer	04 42 05 02 07	35 Vitre	02 33 55 10 37	59 Hazebrouck	03 28 50 10 16	77 Montereau	01 60 73 59 94	94 Cachan	01 47 40 08 15
14 Bayeux	02 31 51 00 99	38 Grenoble	04 76 09 26 68	60 Chantilly	03 44 57 69 78	77 Ozoir la Ferrière	01 60 18 54 48	95 Enghien les Bains	01 34 17 10 88
15 St flour	04 71 43 56 56	38 La Tour du Pin	04 74 83 31 45	60 Clermont	03 44 50 41 00	77 Melun	01 64 39 40 00	95 Sarcelles	01 39 92 47 16
15 Aurillac	04 71 43 56 56	38 Voiron	04 76 67 46 95	60 Crepy en Valois	03 44 59 28 18	77 Chelles	01 64 21 55 44	97 Cayenne	05 94 28 25 28
22 Dinan	02 96 85 17 54	39 Lons Le Saunier	03 84 24 41 59	61 Argentan	02 33 67 29 00	77 Fontainebleau	01 60 71 91 14	97 Fort de France	05 96 70 79 67
24 Perigueux	05 53 53 55 54	40 Dax	05 58 56 29 03	61 L'Aigle	02 33 34 27 00	77 Nemours	01 64 45 54 58	97 Le Tampon	02 62 57 60 49
25 Montbelliard	03 81 94 17 09	40 Mont-de-Marsan	05 58 45 06 08	61 Alencon	02 33 28 85 73	77 Brie Comte Robert	01 60 62 05 43	97 St Joseph	ouvert
26 Romans	04 75 72 78 34	41 Vendôme	02 54 67 00 90	62 Boulogne-sur-Mer	03 21 91 03 02	78 Elancourt	01 30 13 87 30	97 St Pierre	02 62 96 75 38
26 Valence	04 75 78 09 68	42 St-Etienne	04 77 49 00 69	62 Calais	03 21 19 07 00	78 Montigny le Bretonneux	01 39 44 06 76	97 Point à pitre	05 90 21 88 50
27 Le Neubourg	02 32 07 00 35	43 Vals-Près-Le-Puy	04 71 04 26 91	62 Lens	03 21 78 75 40	81 Albi	05 63 49 02 99	97 St Denis	02 62 94 40 80
27 Louviers	02 32 40 78 67	44 Nantes (Orvault)	02 40 59 53 00	64 Bayonne	05 59 25 78 09	82 Montauban	05 63 92 13 13	97 Guadeloupe	05 90 21 88 50
30 Ales	04 66 52 44 66	44 Nantes	02 40 35 50 90	64 Biarritz	05 59 24 39 07				
		44 Chateaubriant	02 40 81 40 50	65 Lourdes	05 62 42 30 68				
		45 Orleans	02 38 62 76 76						

EUROPE

SUISSE : 1 magasin

ESPAGNE : 3 magasins

BELGIQUE : 2 magasins
Mons. 065 84 60 33
Saint Ghislain : 065 80 36 9[...]

OUVERTURES PROCHAIN[...]

FRANCE/DOM–TOM

• Beauvais • Briancon • Crest • Hyeres •
• Juan les pins •





Comme le veut la tendance du moment (Devil May Cry, Maximo...), Drakan 2 n'échappe pas aux lois du monde médiéval sur PS2. Que tous les hommes (et les femmes) de bonne volonté soient prêts à se mettre dans la peau d'une guerrière !

Drakan 2 The Ancient's Gates



Éditeur : Sony C.E.E.
Machine : PlayStation 2
Sortie en Europe : Mars 2002

Il existe un point commun entre Tomb Raider, Fear Effect et Drakan 2. Vous ne devinez pas lequel ? Eh bien, ces 3 jeux mettent tous en scène des héroïnes ! Et c'est assez rare dans ce monde vidéoludique masculin ultra-baraqué, surdoué de la gâchette et autres armes en tout genre, pour le souligner. Rynn, cette belle « femelle », accompagnée de son dragon domestique Arock, va parcourir un univers héroïco-fantastique pour sauver le reste de l'humanité promis à un esclavage certain, et devra réveiller l'esprit d'un dragon mère sacré, le Mala-Shae. Cette longue aventure, au léger parfum de RPG, débute dans le royaume de Surdana, dont la belle Rynn et son dragon sont originaires. Sur leur route, ils feront de nombreuses rencontres qui les conduiront jusqu'au terme de cette quête. En questionnant ces personnages, ils leur donneront différents objectifs principaux ou secondaires, à remplir pour leur compte, en échange de quoi Rynn recevra une coquette somme de pièces d'or ou des objets utiles pour sa progression.

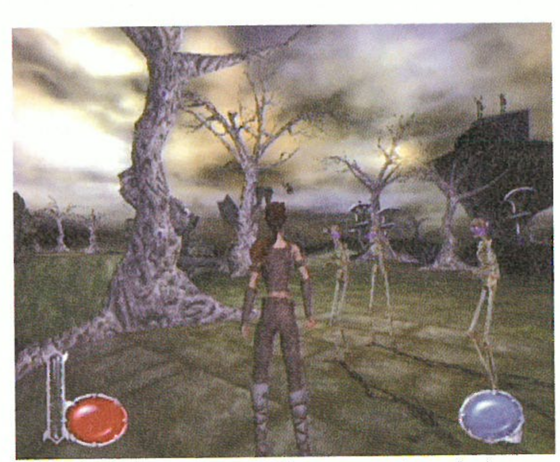
Donjons et dragons

Équipée au début d'une simple épée, Rynn ouvrira les coffres, fracassera les tonneaux et autres caisses pour dégoter or et potions magiques. Puis, avec son magot en poche, le forgeron sera à même de lui vendre des épées aux différents alliages capables de causer d'importants dégâts, des massues, des arcs et des armures résistant aux plus grosses attaques des monstres (Wartocks, Trogs, moines-squelettes...) et des dragons sauvages ; quant au sorcier, il lui proposera différentes préparations de son cru. L'ensemble de Drakan 2 se déroule dans des environnements aux graphismes variés (grottes, forêts, montagnes, palais...), mais des décors somme toute assez froids.

Au total, ce sont 14 niveaux très vastes et bourrés d'objectifs et de combats auxquels seront confrontés Rynn, mais aussi Artock, puisqu'une bonne partie des niveaux sont dédiés à des duels aériens dans lesquels Rynn, chevauchant son dragon, dirigera celui-ci pour combattre avec la puissance de feu de son ami. Le portage de la version PC de Drakan 2 sur PS2 pèche pour l'instant par une maniabilité approximative et des animations assez lourdes. Il ne faut donc pas s'attendre à un jeu d'une qualité exceptionnelle, mais plutôt à un titre que tous les amateurs de ces univers mystiques et de femmes aux formes généreuses sauront apprécier à sa juste valeur. Enfin un jeu où l'action devrait plaire aux 2 sexes.



Des combats dignes de Dragon's Lair.



Sans arme, le combat est inégal. Mieux vaut prendre ses jambes à son cou.



Certaines armes nécessitent un niveau de capacité particulier.

en bref



« ECSTASY, LES GARS ? »

Un instituteur néo-zélandais n'a pu s'empêcher d'ouvrir une boîte mystérieuse placée par erreur dans sa boîte aux lettres et a offert à sa famille les chocolats qu'elle contenait, sans savoir qu'ils renfermaient des pilules d'ecstasy. La famille a été affolée par l'expérience mais un docteur leur a délivré un certificat attestant qu'ils ne se droguaient pas. Inutile de vous préciser qu'ils ont halluciné grave...

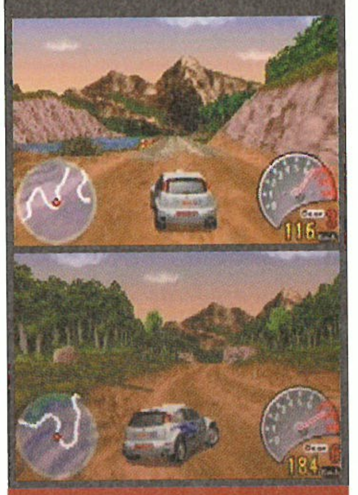


Télex

Les fans de Jim Henson vont se réjouir de la nouvelle : ils pourront bientôt jouer à un titre de flipper sur GBA, avec en guise de thème le monde étrangement velu du Muppet Show.

V-RALLY 3 SUR GBA

Infogrames va nous concocter une conversion de V-Rally 3 pour la GBA. Profitant des immenses possibilités du Mode 7 de la console, le titre devrait pouvoir combler un certain manque vidéoludique en matière de courses de bagnoles. Aucune date de sortie n'a été communiquée.



Télex

Bam Entertainment est en ce moment en train de plancher sur une conversion GBA du dessin animé intitulé Samourai Jack. C'est les « pitis » qui vont être « jouasses » !

THQ SE MANGE RAINBOW STUDIOS

THQ fait ses emplettes du nouvel an pour renforcer son réseau de développement interne en achetant Rainbow Studios, une firme américaine basée à Phoenix. Un investissement de qualité, quand on sait que c'est à cette société que l'on doit le mirifique Splashdown. L'espoir de voir autre chose que des jeux de catch va peut être se confirmer !





UNE VIGNETTE QUI COÛTE CHER



La Cour d'Indianapolis (la ville américaine) a perdu : c'est elle qui avait instauré une loi nécessitant la dépense de 400 000 dollars pour apposer des avertissements sur les jeux considérés comme violents ou à caractère sexuel dans toutes les salles d'arcade. Les frais déjà engagés par les exploitants, en justice et en application de la loi, seront remboursés par la ville, qui a gagné le droit de fermer sa gueule.

Télex

La Xbox prévoit de répondre tout de suite aux attentes des joueurs en proposant rapidement une large gamme de cartes mémoire, de câbles audio-vidéo et de packs DVD pour la sortie de la machine en Europe.

NINTENDO USA PERD SA TÊTE



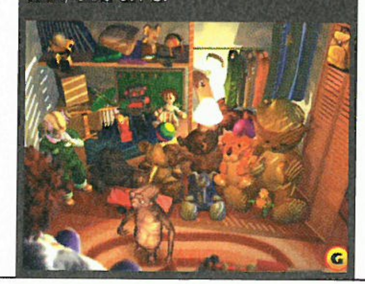
Il s'appelle Minoru Arakawa. Il est le gendre de Hiroshi Yamauchi (le grand maître de Nintendo). Il était jusqu'à présent président de Nintendo of America. Il avait mené sa boîte de main de maître. Il avait été élu en 99 par le magazine américain « Business Week » comme l'un des meilleurs gestionnaires américains. Eh bien, après 22 ans de loyaux services, ce très cher Minoru vient de quitter sa fonction. Zou. Hop. A pu. Après avoir réussi le lancement américain de la GameCube, notre homme semble attiré par d'autres responsabilités. Du coup, c'est le gars Tatsumi Kimishima, jusqu'à présent chef financier de la Pokémon Company (eh oui, ça existe !) et président de Pokémon USA. Comme quoi, la gestion, la gestion...

Télex

Capcom Vs SNK : Millenium Fight 2000 Pro est annoncé sur PSone pour bientôt. Le hic, c'est que c'est prévu pour le Japon et que nous, on attend une confirmation.

E.T. MAISON

Le site américain GameSpot nous apprend que cette andouille d'extraterrestre n'a toujours pas retrouvé le chemin de sa maison. Du coup, papa Spielberg en a encore profité pour l'exploiter honteusement en signant un partenariat avec Ubi Soft. Le mois prochain verra donc débarquer sur le sol US pas moins de 7 titres mettant en scène E.T. sur PSone, GBA, GBC et PC.



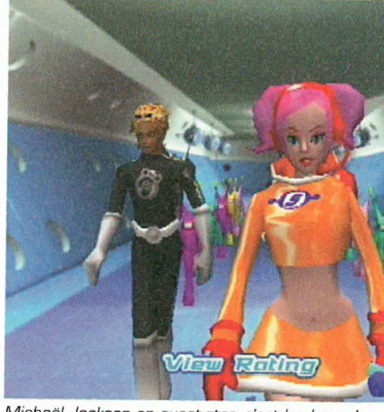




Space Channel 5



Éditeur : Sony C.E.E./Sega
Machine : PlayStation 2
Sortie en Europe : Mars 2002



Certains humains devront être sauvés des griffes extra-terrestres.

Michaël Jackson en guest-star, c'est la classe !

Personnellement, j'adore Space Channel 5. C'est un de mes jeux musicaux préférés. L'ambiance est mortelle, la musique pas mal (enfin, on a connu pire...) et le déroulement du jeu novateur. Malgré cela, je ne comprends pas l'intérêt de faire une adaptation PS2 alors que le deuxième volet ne devrait pas tarder à sortir sur la même machine. La magie du marketing, une fois de plus... Évidemment, il s'agit de la copie conforme de la version originale. Aucune différence graphique à noter, pas de nouveaux niveaux, rien du tout. On remarque toutefois que les quelques ralentissements qui survenaient sur la version DC ont disparu et qu'une option 60 hertz fait son apparition ! Vous pourrez aussi prendre votre pied en matant la sexy Ulala se déhancher comme une folle pour sauver l'univers de l'invasion extraterrestre. Pour ceux qui ne le savent pas, le système de jeu est entièrement basé sur des indications vocales du genre Up, Down, Chu, Chu, Chu, à reproduire au paddle. Un bête copier/coller, en somme...

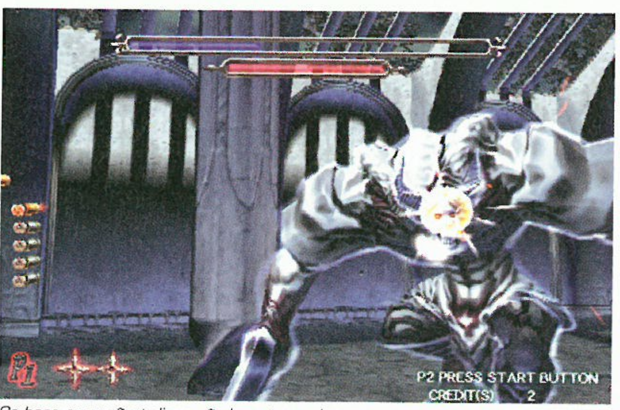


Les chorégraphies sont vraiment excellentes ! Le must des jeux musicaux !

Vampire Night

Éditeur : Namco
Machine : PlayStation 2
Sortie en Europe : Avril 2002





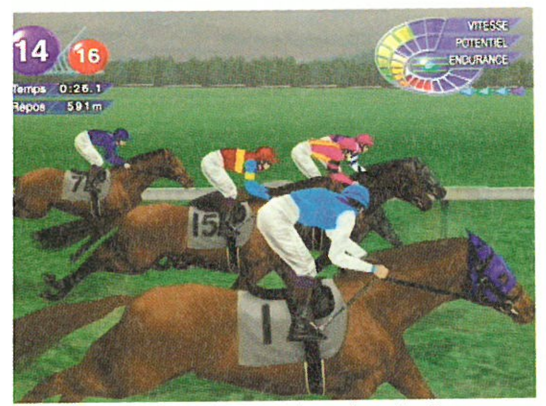
Ce boss apparaît et disparaît devant vous !

Surtout, ne dites pas à ma mère que je suis testeur de jeux vidéo, elle croit que je suis menuisier-ébéniste ! Tout ça pour vous parler de Vampire Night, le dernier shoot au GunCon 2 de Namco, qui n'a d'ailleurs rien à voir avec la menuiserie. Vous disposez d'un revolver à six coups qui peut se recharger indéfiniment en tirant hors de l'écran ou en pressant sur la touche située au bas de la crosse. Il est possible d'incarner deux chasseurs de monstres ou de jouer les justiciers simultanément, pour peu que vous soyez équipé. Bien que vos déplacements soient automatisés comme dans un Time Crisis ou un Virtua Cop, sachez qu'il existe toutefois plusieurs trajets et scénarios différents selon vos performances au tir. Pour corser le challenge, les phases de shoots sauvages alterneront souvent avec des passages requérant plus de finesse. Par exemple, vous croiserez des humains infectés par des corps maléfiques, dont le destin dépendra de votre adresse salvatrice au tromblon. Il faudra atteindre du premier coup ces organismes sans blesser leurs hôtes, sous peine de les voir se métamorphoser en horribles créatures infernales ! En cas de réussite, vous serez récompensé par de la vie ou du temps supplémentaire. Ajoutez à cela une pléiade de mini-épreuves et des tas de modes en sus, et vous obtenez au final bien plus qu'une banale conversion de l'arcade. En substance, si vous m'avez suivi, Vampire Night devrait catalyser l'attention des férus de la gâchette facile. Enfin, « si tou marche comme prévou misié Vincent »...

Gitaroo-Man et GI Jockey

Gitaroo-Man est l'histoire d'un petit bonhomme qui est la risée de son école. Alors, quand il rentre chez lui, tout penaud, il parle avec son ɿhien. Celui-ci a trouvé une guitare de ouf qui va transɿrmer son maître en un Jimi Hendrix des temps ɿodernes. Le principe est simple mais la réalisation s'avèɿ plutôt ardue. Un point est toujours positionné au centre ɿe l'écran. Un curseur se matérialise lorsqu'une ligne ɿpparaît à gauche ou à droite. On oriente le curseur sur ɿnde et on appuie simultanément sur un bouton lorsɿu'un cylindre apparaît. Les riffs s'enchaînent et on garde ɿ tempo pour enchaîner ensuite les combinaisons rythɿiques. Les musiques sont entraînantes et variées et les ɿraphismes franchement réussis. Aucune guitare n'a été ɿrévue pour réaliser l'exercice qui s'avère des plus fun au paddle… Quant aux amateurs de courses de chevaux, la gestion ultra-complète qu'est GI Jockey devrait les combler. Vous allez enfin découvrir l'envers du décor, pour entrer dans la peau d'un jockey. Votre libre arbitre sera respecté puisque vous pourrez soit agir comme un rookie indiscipliné, soit suivre les conseils avisés des entraîneurs. Les informations sont légion, et il est vrai que les non-initiés que nous sommes pourront vite se sentir dépassés. Les Européens seront-ils intéressés ?

Éditeur : THQ • **Machine :** PlayStation 2
Sortie en Europe : Mars 2002



Ici Pierrette Brès en direct de Longchamp. Il semblerait que… » ɿiens, mais j'y pense, il n'y a pas de commentaires dans le jeu !



Gitaroo-Man affronte des adversaires hauts en couleur à coups de riffs endiablés.

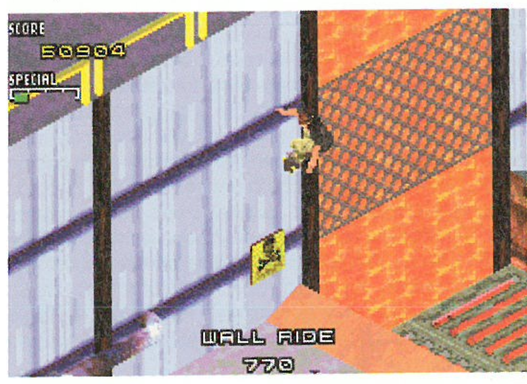
Tony Hawk's Pro Skater 3

Après avoir fait le bonheur vidéoludique de plusieurs milliers d'adeptes de la planche à roulettes, Antoine Faucon (® et © Joypad) fait son come-back sur GBA avec des tricks plus puissants que jamais. La première amélioration sensible de ce nouvel épisode concerne sa réalisation : les protagonistes jouissent d'une modélisation en 3D de meilleure facture. Ainsi, les sportifs délaisseront leur apparence de « pantin O'Cédar » pour un aspect plus complexe et réaliste, ce qui n'est pas pour nous déplaire, soit dit en passant. Le soft utilisera aussi l'increvable et redondante interface « made in 02 », avec sa palette habituelle de personnalités du skate (plus d'une dizaine !) et ses divers modes de jeu (Carrière, Free Run, etc.). Cependant, la version peu avancée que nous avons pu goûter en avant-première ne disposait que d'un seul skate-park, ce qui nous a laissés quelque peu sur notre faim. Une chose reste certaine : le confort de la prise en main est encore au rendez-vous, avec la fameuse jauge d'équilibre qui s'affiche à l'écran lors des « grinds », et la simplicité d'exécution des figures de la « muerte » du père Antoine et de ses disciples. En ce qui concerne la bande sonore, elle s'avère une fois de plus magistrale, avec notamment un morceau grunge fort rythmé du groupe Nirvana. Bref, THPS 3 sur GBA devrait une fois de plus tout démolir sur son passage en matière de glisse !

Éditeur : Activision • **Machine :** Game Boy Advance
Sortie en Europe : Mars 2002



Le système d'équilibre du jeu est manuel, ce qui rend le soft plus technique.



Pour les néophytes, les noms des figures s'affichent à l'écran !

en bref



UNE IDÉE FUMANTE !

Le ministère canadien des transports, soucieux de réduire le nombre de suicides aux gaz d'échappement, envisage d'imposer aux constructeurs automobiles l'équipement sur tous leurs véhicules de pots d'échappement « anti-suicide ». En effet, il s'agit de la quatrième méthode la plus employée après les armes à feu, la pendaison ou l'étouffement, et l'ingestion de substances dangereuses.



Télex

Il est fortement question de confier le rôle de Duke Nukem au cinéma au catcheur reconverti en acteur de seconde zone The Rock. Un vrai rôle de composition.

XBOX VS GAMECUBE

Dans le grand combat marketing qui voit s'affronter Nintendo et Microsoft, la Xbox semble avoir sensiblement mieux négocié son lancement américain. Tout s'est joué sur le fil. Ainsi, alors que, d'après l'organisme NPD Data, 1,2 million de GameCube ont trouvé preneurs aux États-Unis (sur les 1,3 million mises en vente), c'est près de 1,5 million de Xbox qui se sont arrachées. Pour ce lancement US, léger avantage donc à la firme de Redmond. Sachez d'ailleurs que les possesseurs de Xbox ont acheté en moyenne 3 jeux avec leur console, ce qui représente un nouveau record pour un lancement. Toutefois, puisqu'il faut raison garder et qu'il fait beau aujourd'hui, on peut déclarer sans se tromper que les deux consoles ont réussi un lancement de qualité… même s'il leur reste un impressionnant chemin à parcourir avant de rejoindre les 6 millions de PS2 vendues aux States.



Télex

Les nostalgiques du Mogwaï pourront retrouver leur tendre ami ou sa version evil sur GBA au mois d'avril. S'ils habitent sur le territoire américain, évidemment.

LA FOURNÉE DISNEY

Les films ne sont même pas sortis en salle, que Disney Interactive annonce déjà leur adaptation vidéoludique pour la toute fin d'année 2002 sur PSone et PS2. On retrouvera ce bon vieux Peter Pan, l'adaptation de la nouvelle Treasure Island intitulée Treasure Planet, et un conte écologiquement futuriste baptisé Lilo & Stich avec une jeune émule de Brigitte Bardot.

en bref

LE PÈRE NOËL EST UNE ORDURE

En Pennsylvanie, un homme déguisé en Père Noël est accusé d'avoir tenté d'écraser un shérif avec sa voiture. Lors d'un contrôle de routine, Hatzell a refusé de montrer ses papiers et a reculé avec sa voiture en direction du policier. La voiture a ensuite pris la fuite avec le shérif accroché à un des rétroviseurs. Il est tombé mais ne s'est pas fait mal. Eh oui, c'est ça la magie de Noël !!!



Télex

Ubi Soft prépare pour la GBA l'adaptation du film Ice Age, actuellement en post-production, qui met en scène 3 animaux accompagnés d'un bébé.

LA XBOX KAPUT ?



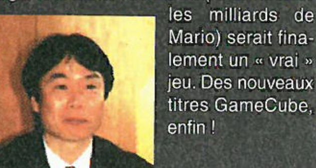
Alors voilà, c'est l'histoire de 15 000 Xbox qui auraient décidé de tomber en panne et de foutre en rogne une poignée de consommateurs. Pourquoi ? Eh bien parce que le service après-vente de Microsoft n'aurait pas été d'une rapidité à toute épreuve (genre plus d'un mois pour faire une réparation). Bouh bouuuuh. Quoi qu'il en soit, comme le souligne habilement la Bilou Company, ces pièces malheureusement défectueuses ne représentent néanmoins que 1 % des consoles vendues. Rappelons au passage que tous les instruments de haute technologie fabriqués à la chaîne souffrent d'un infime pourcentage de produits défectueux. Souvenez-vous, la PS2, toute une époque...

Télex

Il paraît que Kendy et Angel ont développé un jeu du nom de Hardcore Tiepi. Des versions Xbox et PS2 sont prévues...

MIYAMOTO LE VISIONNAIRE

Il ne lit pas dans l'avenir mais le papa de Mario prévoit, pour sa GameCube chérie, une durée de vie de 7-8 ans. Il devrait d'ailleurs nous présenter des versions jouables de Mario Sunshine et de la Légende de Zelda au prochain E3, et dévoiler des informations sur un titre secret actuellement en développement. Au passage, le fameux 100 Mario (la démo avec les milliards de Mario) serait finalement un « vrai » jeu. Des nouveaux titres GameCube, enfin !



Dynasty Warriors 3



Quand un jeu se vend à plus d'un million d'exemplaires (au Japon), on pense forcément à faire des suites. Dans la version européenne, il est toujours question de livrer des combats acharnés contre un bataillon d'adversaires dont le nombre pourra atteindre la barre fatidique des 3 000 sur un même champ de bataille. Vous pourrez sélectionner dans un premier temps 9 personnages, avant d'en débloquer 32. Il sera dorénavant possible de jouer à 2 en écran splitté, en Duel ou en Coopératif, et là, ça devient carrément plus fun ! Votre progression devra s'opérer avec un minimum d'esprit stratégique pour éviter de vous faire anéantir par la horde incessante d'adversaires. Vous combattrez à dos de cheval mais également à dos d'éléphant. Un soupçon de réflexion nappé d'une avalanche de combats, c'est en résumé ce qu'il faut attendre de Dynasty Warriors 3. Tralala.

Éditeur : THQ France • Machine : PlayStation 2
Sortie en Europe : 22 février 2002

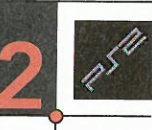


Le nombre impressionnant de personnages affichés ne ralentit en rien la vitesse des combats.





Kessen 2

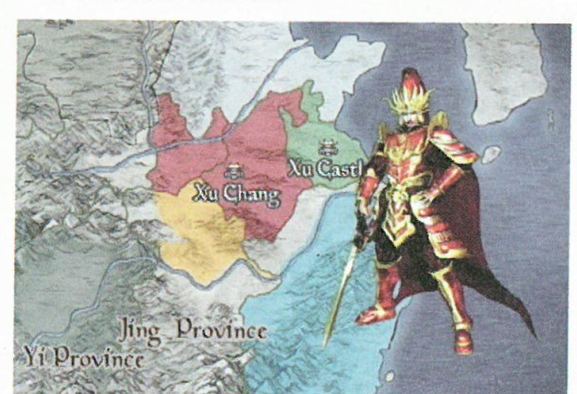


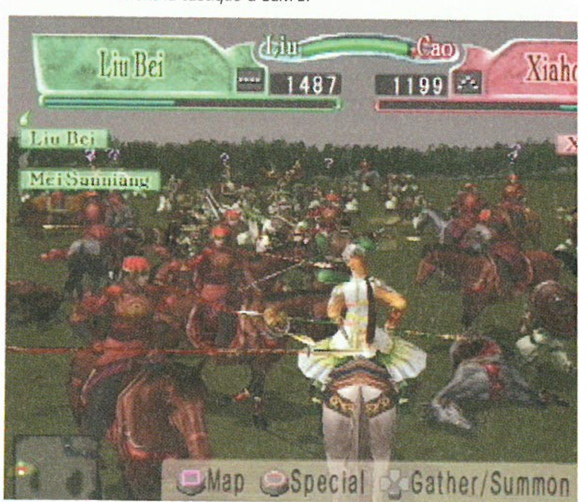
Kessen 2 ne sort qu'un an après le 1er opus, et pourtant, ce titre mixant stratégie, combat et tactique triple le nombre de batailles et multiplie carrément par 5 le nombre de soldats simultanément affichés à l'écran, pour atteindre le chiffre de 500. Julo ne s'y est pas trompé en testant la version import japonaise il y a quelque temps et en lui attribuant un 8. Attention, il s'y connaît Julo en tactique. Il est capable d'endormir des bataillons entiers rien qu'en leur expliquant la marche à suivre. Ce qui ne l'empêche pas de déclarer la guerre aux provinces avoisinantes, de définir un plan d'attaque, de consulter son état-major, d'entraîner ses troupes et de passer des accords avec les généraux en charge. Parce que Kessen 2, ben ça lui a changé la vie à Julo.

Éditeur : THQ • Machine : PlayStation 2
Sortie en Europe : Février 2002



Vous pourrez dorénavant vous mettre dans la peau d'un général afin de donner directement la tactique à suivre.





Made in Europe

State of Emergency



Pour rester dans la déviance sympathique, Take 2 va nous gratifier pour le mois prochain d'un nouveau titre au concept fort culotté, après nous avoir servi un époustouflant GTA III. Dans State of Emergency, vous incarnez le dirigeant d'un des 5 groupuscules rebelles d'une nation sous le joug d'une institution fascisante appelée La Corporation. Le titre dispose de plusieurs quartiers de ville et de divers objectifs à remplir, par exemple escorter un gang vers un lieu précis, ou encore saccager une bâtisse en rapport avec les autorités locales. C'est donc dans une ambiance hystérique d'émeute urbaine que State of Emergency vous invite à chouraver des télévisions, passer à tabac quelques passants (à loisir) ou mettre le feu à quelques vitrines capitalistes. Techniquement, le soft impressionne par son nombre ahurissant de personnages affichés simultanément à l'écran, et ce sans que cela ne rame d'un poil ! SoE jouit aussi d'un rendu esthétique très « bande dessinée », dont la première propriété est de décrédibiliser son thème politiquement incorrect. Vu ce qui se passe actuellement en Argentine, le jeu risque de se prendre une volée de bois vert de la part de la presse à sensations, particulièrement philosophe lorsqu'il s'agit de créer une polémique à 30 centimes d'euro. Bref, les joueurs d'Amérique du Sud devraient se ruer sur SoE le mois prochain, du moins si le gouvernement argentin décide de ne pas lever la limitation des retraits bancaires à ses concitoyens.

Éditeur : Take 2 Interactive • **Machine :** PlayStation 2
Sortie en Europe : Février 2002





Le moteur 3D du jeu est capable d'afficher 200 éléments simultanément en mouvement !



Rien ne vaut un bon cocktail Molotov pour réchauffer l'atmosphère !



Voici les chiens du grand capital !

Transworld Surf





Des vagues plutôt impressionnantes. Que vaudra le gameplay ?



Il aura fallu attendre l'avènement des consoles 128 bits pour voir les développeurs s'intéresser au surf. Après Activision et son Kelly Slater's Pro Surfer, c'est donc au tour d'Infogrames de tenter de nous donner envie de glisser sur la vague métaphysique. Aux manettes, on trouve les petits gars d'Angel Studios, à qui l'on doit, si ma mémoire est bonne, Midtown Madness sur PC, et plus récemment Midnight Club sur PS2, un clone assez convaincant de Midtown, justement. Pour le moment, impossible d'émettre un quelconque avis sur le potentiel ludique de Transworld Surf. Aucune version jouable n'étant disponible, nous avons dû nous contenter d'une poignée de screenshots et d'une courte vidéo qui laisse en tout cas espérer des déferlantes visuellement très réalistes. Les surfers, en revanche, sont gaulés comme Gandhi. Concernant le contenu, les développeurs n'ont, semble-t-il, pas joué la carte de la radinerie auvergnate. Ce titre proposera en effet un choix de 13 pro-riders, plus de 30 tricks (pas mal pour du surf), 6 modes de jeu, un mode Multijoueur à 4 en écran splitté, 9 spots super réputés et 20 config' de vagues différentes. Mouais, mouais, mouais, nous on dit : wait and « sea »…



Pour plus de variété, les tricks s'inspirent du snowboard mais aussi du skate !

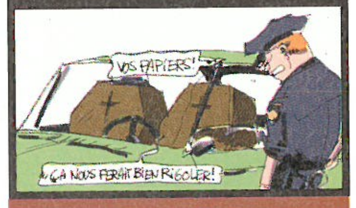
Éditeur : Infogrames • **Machine :** Xbox
Sortie en Europe : Mars 2002

en bref



DES FUNÉRAILLES GRATOS !

Un groupe américain de pompes funèbres a trouvé un moyen pour tenter de dissuader les fêtards ivres de prendre le volant le soir du Jour de l'An : une offre de prise en charge gratuite en cas d'accident mortel en état d'ivresse. Six entreprises de pompes funèbres situées dans différents États américains paieront le cercueil, l'embaumement et l'enterrement des clients qui souscriront à leur offre de Noël. Alors pourquoi se priver ?

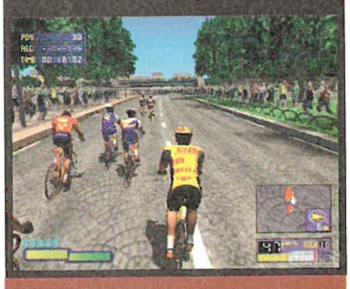


Télex

Né dans les salles d'arcade, le Smashing Drive de Namco va connaître une adaptation sur Xbox et GameCube. On va d'un point A vers B par tous les moyens possibles.

LA PETITE REINE SUR PS2

On en sait un peu plus de la simulation cycliste que peaufine Konami, sobrement intitulée « Le Tour de France ». Le gameplay sera du genre « compulsif » et combinera stratégie et boutons écrasés à la Track'n Field. Tous les participants de la cuvée 2002 seront représentés. Ça nous donne une petite idée de la sortie, aux alentours de l'automne prochain.



Télex

La Xbox va être envahie par des souris. Dans Have a Mice Day (ou Nezmix, son titre original japonais), les bestioles s'affrontent pour trouver de quoi se nourrir. La guerre est déclarée.

« SPOCK À L'INTER ! »

Codemasters a récupéré les droits d'édition de Star Trek Voyager : Elite Force. Sorti il y a plus d'un an sur PC, ce FPS développé par Raven Software a connu un succès assez conséquent pour justifier son adaptation sur PS2. Le jeu est prévu pour avril 2002, alors faites chauffer vos phaseurs !



XBOX COMPATIBLE

Adrenalin Wheel

Volant compatible Xbox™ technologie vibration Microsoft™, pédalier séparé plus repose talons.

Adrenalin Wheel Pedals Free

Volant compatible Xbox™ technologie vibration Microsoft™, sans pédalier.

Adrenalin Pad

Manette compatible Xbox™ technologie vibration Microsoft™.

Câble O
pour Xb



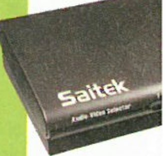
Câble S-
pour Xbo



Câble
Audio/Vi
pour Xbo



Câble RG
SCART
pour Xbo



AV sélect
pour Xbo
Système 4



www.creations-philippe-toumire.com

L'univers Xbox™ s'offre à vous !

Points de vente & infos http://www.saitek.com • Tél : 01 39 86 96 30

REMPLISSEZ CE COUPON ET RETOURNEZ-LE À :
TRANSECOM, 12 avenue des Morillons 95140 Garges les Gonesse
transecom s.a. une société du groupe SAITEK

Recevez GRATUITEMENT le catalogue

XBox™, Game Cube™ : volants, manettes, accessoires

Nom (en capital) ____________________

Prénom (en capital) ____________________

Adresse ____________________

CP ________ Ville ____________________

email : ____________________

JOY - 02/02

Down Force





Les accidents promettent des tonneaux spectaculaires !

Certains jeux de caisses sont très « techniques » et nécessitent un minimum de doigté. Cette vérité s'applique en grande partie aux softs de Formule 1, qui empruntent souvent les voies inoxydables de la simulation pour satisfaire les amateurs éclairés de cette discipline. Pourtant, même en étant le roi des « cakes » en matière de course auto, il se pourrait bien que Down Force de Virgin Interactive vienne au secours des joueurs de ma catégorie, plutôt adeptes de sensations plus « arcade ». En d'autres termes, c'est enfin « monsieur tout le monde » qui pourra s'adonner à la pratique noble de la vitesse immodérée sans se vautrer à chaque virage, et ce grâce à cette dernière production des studios Smart Dog (All Star Tennis, entre autres). Ici, point de licence onéreuse ni de Senna revenu d'entre les morts, mais un panel de 14 voitures et 12 pilotes aux facultés hétéroclites. On nous proposera en outre un total de 21 pistes dont les architectures intentionnellement stéréotypées s'inspireront de grandes villes telles que Tokyo, Las Vegas, Sydney, Singapour... Avec ses 3 niveaux de difficulté et sa maniabilité simplifiée, gageons que Down Force deviendra le prochain Ridge Racer-like de la F1 ! D'autant que, graphiquement, le titre dispose d'une réalisation fort séduisante ! Le jeu étant prévu pour le mois d'avril, la seule action que nous pourrons entreprendre pour ne pas mourir d'impatience sera d'hiberner jusqu'à cette date comme des ours polaires.

Éditeur : Virgin Interactive • Machine : PlayStation 2
Sortie en Europe : Avril 2002

Eve of Extinction



Une réalisation un peu cheap pour de la PS2...

Eve of Extinction... Derrière ce titre bien classieux se cache en fait un beat'em all. Développée par l'équipe responsable de WWF Smack Down et du très anecdotique Sword of the Berserk (Dreamcast), cette petite production de série B mixe arts martiaux, exploration et résolution de puzzles, le tout dans une ambiance mêlant high-tech et ésotérisme. EOE vous propose en effet d'incarner Josh Calloway, un employé de Wisdom Inc., une multinationale spécialisée dans la génétique. Un jour, Josh découvre que la société fabrique dans le secret le plus total des armes de destruction massive en fusionnant des âmes humaines avec une lame d'épée (ahahahah !). Et c'est là que les em... commencent. Alors que Josh cherche à s'enfuir avec Elie, une collègue, les hommes de main de l'entreprise les font prisonniers et l'âme de la copine malchanceuse est intégrée à l'une des plus puissantes lames jamais créées. Mais Josh parvient à s'en emparer ! Tel est le point de départ de ce jeu de massacre. Pour le moment, on ne peut pas dire que ce beat'em all nous ait impressionnés. La réalisation est en effet assez éloignée des standards de qualité PS2 actuels (cf. Devil May Cry). Les décors sont vastes mais assez vides, les textures bien pauvres, les animations manquent de souplesse et la modélisation des protagonistes rappelle furieusement celle de Tô Shin Den. Pourtant, on note quelques idées sympatoches, notamment la présence de Quick Time Event à la Shenmue... D'autre part, chaque arme dispose de plusieurs pouvoirs qui vous aideront non seulement à occire les ennemis plus facilement mais également à résoudre les puzzles et à accéder à certains endroits haut perchés. L'action en devient-elle excitante pour autant ? La question reste en suspens...





Des sortes de Quick Time Event devraient rythmer l'action.

Éditeur : Eidos • Machine : PlayStation 2
Sortie en Europe : Mars 2002

en bref



« CRÈVE POTTER ! »

Les Autrichiens, qu'insupportent les aventures d'Harry Potter, peuvent déverser leur bile contre le héros du roman à succès de la Britannique J.K. Rowlings, en appelant un numéro gratuit mis à leur disposition. L'homme qui a eu cette idée, un certain Alois Gmeiner, compte publier un ouvrage rassemblant ces « messages de haine » anti-potteriens. « Cette hystérie littéraire et médiatique faite autour de Harry Potter me porte sur les nerfs », avoue l'intéressé.



Télex

Ayé, pendant le mois de décembre, Sony a dépassé la barre du million de consoles vendues en France. À période égale, la PSone ne s'était vendue qu'à 370 000 exemplaires.

AND THE WINNER IS...

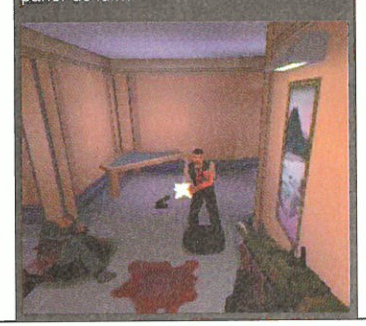
On parle beaucoup de la guerre des ventes entre Microsoft et Nintendo, mais au final, c'est Sony qui s'en sort le mieux. En effet, pendant la période de Noël, il s'est vendu 5 millions de PS2 dans le monde. De plus, la semaine précédant Noël, 500 000 consoles ont trouvé preneur en Europe, 200 000 au Japon et 640 000 aux États-Unis.

Télex

Profitant de la signature d'un contrat avec Lotus, Radica, le géant de l'accessoire, sortira, par l'intermédiaire de Gamester, deux volants et mini-volants Pro Racer pour Xbox et PS2 arborant le logo de la marque automobile.

POLÉMIQUE EN VUE SUR PS2 ?

Le jeu PC le plus polémique de ces dernières années, Soldier of Fortune, sortira sur PS2 d'ici le mois d'avril. Ce FPS dans lequel on incarne un mercenaire, se prétend le plus réaliste des jeux d'action. La localisation des dégâts y est impressionnante, avec une vingtaine de points d'impact sur le corps. Encore un titre qui va faire parler de lui...



DOCK GAMES®

www.dockgames.com

toute l'actualité du jeu vidéo en temps réel...

Le 14 mars 2002 >>>>





A VOUS OFFRIR LES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS À PRIX DOCK GAMES
Référencement de toutes les grandes marques nationales du marché.

A VOUS FAIRE BÉNÉFICIER DES PRIVILÈGES DE LA CARTE DE FIDÉLITÉ DOCK GAMES.
Délivrée gratuitement dans votre magasin.

A VOUS RACHETER CASH VOS JEUX ET CONSOLES**
Nos tarifs sont définis par notre argus remis à jour régulièrement.

A VOUS PROPOSER EN PERMANENCE UN LARGE CHOIX DE JEUX ET DE CONSOLES D'OCCASION.

DOCK GAMES
www.dockgames.com
Carte de Fidélité

DEMANDEZ VOTRE CARTE DE FIDELITE AVEC VOTRE PROCHAIN ACHAT***

id 04 32 62 20 62

réservez la vite ! (a)

0 826 02 21 21
0, 15 € TTC /mn
à partir d'un poste fixe



ET PLUS DE 120 POINTS DE V

FRANCE

ABBEVILLE		Tél : 03.22.24.90.60
AGEN / SIDERAL 2000 CORNER		Tél : 05.53.48.22.75
ALBI		Tél : 05.63.49.94.40
AMIENS CENTER		Tél : 03.22.92.28.06
ANGERS CENTER		Tél : 02.41.87.58.14
ANGLET CENTER		Tél : 05.59.03.72.03
ANGOULEME CENTER		Tél : 05.45.91.43.15
ARLES		Tél : 04.90.96.04.01
ARRAS		Tél : 03.21.23.45.25
AUTUN		Tél : 03.85.52.85.53
AUXERRE		Tél : 03.86.52.22.21
AVIGNON CENTER		Tél : 04.90.82.22.61
BERCK/MER CENTER		Tél : 03.21.09.40.13
BESANÇON		Tél : 03.81.81.67.09
BETHUNE	NOUVEAU	Tél : 03.21.68.60.50
BLOIS CENTER		Tél : 02.54.78.97.38
BOULOGNE/MER CENTER		Tél : 03.21.30.20.95
BOURGES CENTER		Tél : 02.48.70.39.10
BRESSUIRE / PARTY VIDEO CORNER		Tél : 05.49.74.22.79
BREST CENTER		Tél : 02.98.46.03.03
BRIVE		Tél : 05.55.17.92.30
CALAIS CENTER		Tél : 03.21.19.49.50
CAMBRAI CENTER		Tél : 03.27.78.77.42
CHALON S/SAONE CENTER		Tél : 03.85.42.98.58
CHAMBERY CENTER		Tél : 04.79.60.03.81
CHATEAUROUX		Tél : 02.54.60.85.97
CHATEAU-GONTIER / CLIP-CLAP CORNER		Tél : 02.43.70.37.45
CHATELLERAULT		Tél : 05.49.21.80.76
CHAUVIGNY / ESP CULTURE ET LOISIRS CORNER		Tél : 05.49.38.11.55
CHOLET		Tél : 02.41.46.06.01
COGNAC CENTER		Tél : 05.45.35.07.45
COMPIEGNE CENTER	NOUVEAU	Tél : 03.44.40.29.18
CREIL CENTER		Tél : 03.44.25.56.64
DAX CENTER		Tél : 05.58.90.26.80
DIEPPE		Tél : 02.35.84.63.90
DIJON		Tél : 03.80.58.95.94
DUNKERQUE CENTER		Tél : 03.28.66.73.73
FECAMP		Tél : 02.35.29.90.00
FORBACH		Tél : 03.87.88.76.87
FOSSES CENTER		Tél : 01.34.68.62.25
FOURMIES / VIDEOSTOCK CORNER		Tél : 03.27.57.58.09
FREJUS		Tél : 04.94.53.64.18
GAP		Tél : 04.92.56.09.66
GEX		Tél : 04.50.41.92.21
HAGUENAU		Tél : 03.88.73.53.59
JOUY EN JOSAS / CINEBANK CORNER		Tél : 01.39.56.89.63
LAGNY S/ MARNE		Tél : 01.60.07.73.07
LA ROCHE/YON CENTER		Tél : 02.51.47.39.52
LE HAVRE CENTER		Tél : 02.35.19.36.40
LE MANS CENTER	NOUVEAU	Tél : 02.43.14.13.30
LENS CENTER		Tél : 03.21.28.45.45
LILLE		Tél : 03.20.51.44.75
LILLE 2 CENTER		Tél : 03.28.38.18.78
LIMOGES CENTER		Tél : 05.55.12.16.32
LIVRY GARGAN CENTER		Tél : 01.41.53.11.98
LORIENT CENTER		Tél : 02.97.21.69.75
LORIENT 2 CENTER		Tél : 02.97.87.81.82
LYON		Tél : 04.78.60.33.60
METZ CENTER		Tél : 03.87.75.22.75
MOLSHEIM		Tél : 03.88.38.33.32
MONT de MARSAN CENTER		Tél : 05.58.06.39.51
MONTELIMAR		Tél
NANTES CENTER	NOUVEAU	Tél
NEVERS CENTER		Tél
NEVERS 2	NOUVEAU	Tél
NIMES		Tél
NIORT CENTER		Tél
ORTHEZ / JOUPI CORNER		Tél
PAU CENTER		Tél
PAUILLAC / COBRA VIDEO CORNER		Tél
PLOUZANE / CINEBANK CORNER		Tél
QUIMPER CENTER		Tél
QUIMPER 2 CENTER		Tél
REIMS NORD CENTER		Tél
RENNES CENTER	NOUVEAU	Tél
ROMORANTIN CENTER	NOUVEAU	Tél
ROUEN CENTER		Tél
RUFFEC / NEW GAMES CORNER		Tél
SENLIS CENTER		Tél
SALLANCHES CENTER		Tél
SAINTES CENTER		Tél
SOISSONS		Tél
[illegible] CORNER		Tél
ST DENIS (93) CENTER	NOUVEAU	Tél
ST BRIEUC CENTER		Tél
[illegible] CORNER		Tél
ST GERMAIN EN LAYE CENTER	NOUVEAU	Tél
ST JEAN DE LUZ	NOUVEAU	Tél
ST JEAN D'ANGELY / MAG PRESSE CORNER		Tél
ST NAZAIRE		Tél
[illegible] CORNER		Tél
ST OMER CENTER		Tél
ST QUENTIN CENTER	NOUVEAU	Tél
STRASBOURG CENTER		Tél
TARBES		Tél
TARNOS		Tél
TOURS CENTRE	NOUVEAU	Tél
TOURS NORD CENTER		Tél
TROYES		Tél
TULLE CENTER	NOUVEAU	Tél
VALENCE		Tél
VALENCIENNES CENTER		Tél
VANNES CENTER		Tél
VENDOME		Tél
VOIRON / PAT VIDEO CORNER		Tél

EUROPE

LUXEMBOURG CENTER	(00 3

SUISSE

GENEVE - CHARMILLES	Tél
GENEVE - PLAINPALAIS	Tél
GENEVE - MEYRIN	Tél
LAUSANNE	Tél
ROLLE	Tél
SIGNY	Tél
SION	Tél

DOM TOM

FORT DE FRANCE	Tél
LA GUADELOUPE	Tél

Si vous avez en projet l'ouverture d'un mag de jeux vidéo dans votre ville, contactez n nous avons une solution à vous propo

Notre concept fonctionne depuis 10 ans et est exploité aujourd'hui par plus 115 points de vente en France et en Europe.

Il contient tous les éléments assurant la réussite des commerces modern mobiliers, informatique de gestion, centrale d'achats, publicité nationale formation, exclusivité territoriale.

Si vous avez un projet ou si vous souhaitez obtenir de renseignements sur notre enseigne, écrivez nous à :

INTER DEAL Groupe DOCK GAMES Service développement
Parc des Baumes · 638, avenue de la Libération · 13160 CHATEAU

SUR MINITEL : 36 15 DOCKGAMES (1)

TRUCS & ASTUCES

PAR TÉLÉPHONE : 0 892 702 707 (1)

*Prix public conseillé. - **Selon le stock des magasins, l'état la vétusté, la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement - ***La carte de fidélité vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES. Offre valable dans la limite des stocks disponibles - Photos non contractuelles. DOCK GAMES ET DOCKGAMES.COM SONT DES MARQUES déposées. (1) INTERDEAL : 0,34 €/min. (a) Opération valable du 01/02/2002 au 04/03/2002 dans les magasins participants à l'opération, en France Métropolitaine et dans la limite des stocks disponibles. Xbox vendue avec une seule manette.

W R E C K L E S S

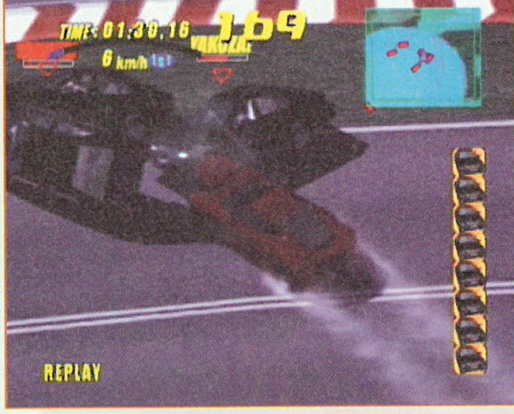
ÉDITEUR : ACTIVISION
MACHINE : XBOX
DISPO. JAPON : 22 FÉVRIER 2002
DISPO. EUROPE : 14 MARS 2002

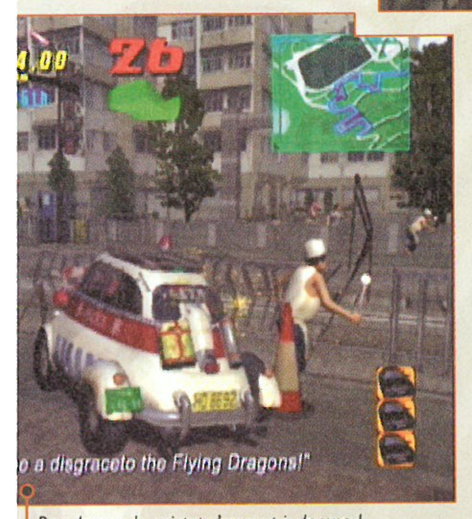
Wreckless : Casse tous risques !

PARMI LES NOMBREUX JEUX NIPPONS ANNONCÉS SUR XBOX, WRECKLESS FAIT ASSURÉMENT PARTIE DES PLUS PROMETTEURS, ET SURTOUT DES PLUS BEAUX. CE « CAR ACTION », QUE NOUS VOUS PRÉSENTIONS POUR LA TOUTE PREMIÈRE FOIS DANS JOYPAD N°112 SOUS SON NOM ORIGINAL JAPONAIS DE DOUBLE-S.T.E.A.L., EST L'ŒUVRE DE BUNKASHA. CE MOIS-CI, NOUS SOMMES PARTIS À TOKYO À LA RENCONTRE DE CETTE ÉQUIPE POUR UN REPORTAGE EXCLUSIF.









Par chance, le cuistot s'en sort indemne !



De toute évidence, en allant dénicher Wreckless chez Bunkasha, Activision a réussi un très joli coup. Né dans un studio de développement totalement nouveau, ce DVD-Rom Xbox pourrait bien faire un malheur. Profitant largement de la puissance de la console de Microsoft, ce soft de « car action » s'illustre par des qualités techniques très impressionnantes, ainsi que par un système de jeu relativement simple et fortement accrocheur. Derrière ce développement bien alléchant, on trouve donc la compagnie nippone Bunkasha, un nom qui ne vous dit sans doute rien. Et c'est bien normal. En revanche, nos amis nippons, eux, le connaissent plutôt bien... en raison des activités légèrement coquines de cette boîte tokyoïte. En fait, Bunkasha est une maison d'édition (mags, bouquins, recueils-photos) dont la ligne éditoriale est globalement orientée vers les productions pour hommes... Précisons quand même que son approche générale est plutôt soft, souvent classieuse, quelquefois sulfureuse, et que ses magazines, ainsi que son site Internet, font le bonheur de bien des messieurs.

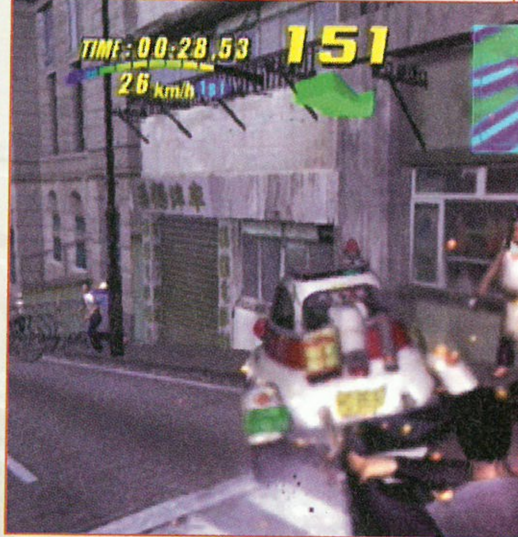
UNE CONCEPTION DE HAUT NIVEAU

Beaucoup moins coquin mais tout aussi chaud et excitant, Wreckless marque l'entrée de Bunkasha sur la scène mondiale du jeu vidéo. Masumi Nagaya, 26 ans, à la direction de cette production, n'en est cependant pas à son premier essai, pas plus que l'équipe qui l'entoure. Cet homme souhaitant garder secret le nom de son précédent employeur, nous ne vous dirons pas de quel studio il est issu, mais sachez qu'il s'agit d'une très bonne boîte de développement japonaise. Ceci explique en partie la qualité du soft, notamment au niveau de sa conception globale et de son gameplay. Pour le reste, la Xbox permet d'assurer la différence avec les autres jeux du genre sur DC, GC ou PS2. Yoshiaki Yamaguchi, « graphic leader », est d'ailleurs catégorique : « Techniquement, un tel jeu ne peut être réalisé sur une autre console. »
Basé sur un principe de missions à compléter, Wreckless propose une action accrocheuse et étonnamment variée pour un soft de ce genre. Si on y trouve des poursuites façon Chase HQ, avec des voitures de « yakuzas », à rattraper et à mettre hors d'état, on peut également y

the Yakuza Missions

découvrir des passages vraiment originaux, par exemple une mission dans laquelle le joueur doit prendre des photos de malfaiteurs sur le port, en réalisant au passage quelques cascades incroyables avec son véhicule. Le tout se déroule sur une map énorme, calquée sur Hong-Kong, hyper variée, dans laquelle on plonge par diverses entrées correspondant au début des différentes missions du jeu. Et évidemment, tous les graphs et animations sont exécutés en 3D temps réel, avec un niveau d'interaction entre la voiture du joueur et le décor formidablement élevé.

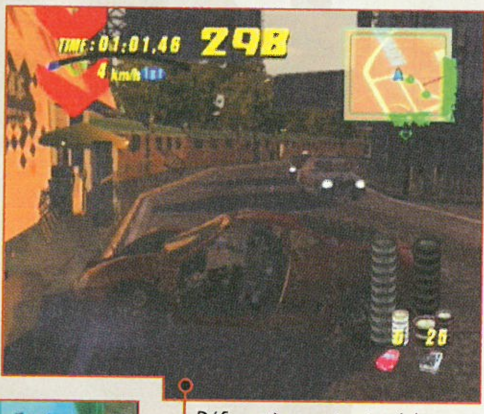





Avant une bonne course, une bonne bouffe !

Un rendu encore jamais vu !

Après chaque mission, on a droit à des replays (sur lesquels on peut appliquer plus d'une dizaine d'effets et de filtres) d'une qualité merveilleuse, presque aussi maîtrisés que ceux d'un GT3 A-Spec. Le choix de Hong-Kong a été fait car c'est, selon les développeurs, « l'endroit qui va le mieux avec les films d'action de série B comme ceux de Jackie Chan ». Et cette phrase suffira pour comprendre le style de Wreckless. Notez que l'équipe est allée elle-même à Hong-Kong pour s'imprégner de toute son atmosphère. Ainsi, le plan qui constitue la surface de jeu, l'ambiance, tout est inspiré de Hong-Kong, sans pour

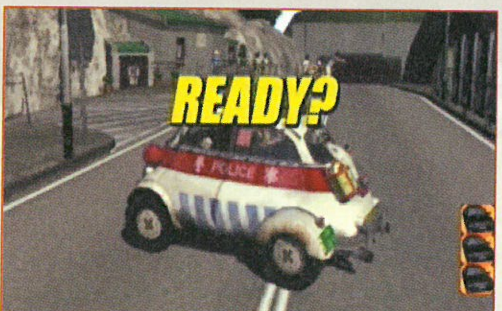


Déformations en temps réel et modèles physiques réalistes... Classe !

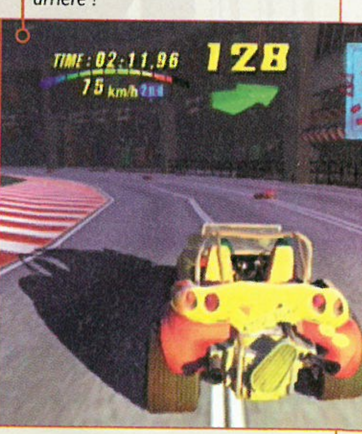


Le degré de liberté est tel qu'il est possible de sortir de la ville et d'effectuer un plongeon dans le lac du coin !

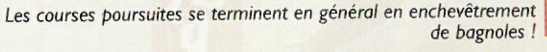




Cette lumière portée n'est pas le fruit du reflet du soleil mais d'une truculente explosion située en arrière !

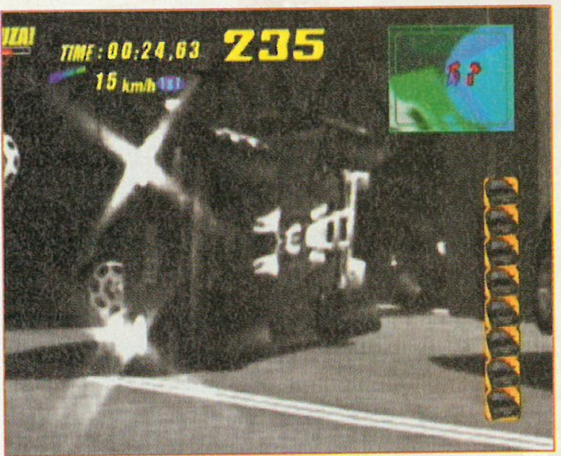


Par Aruno

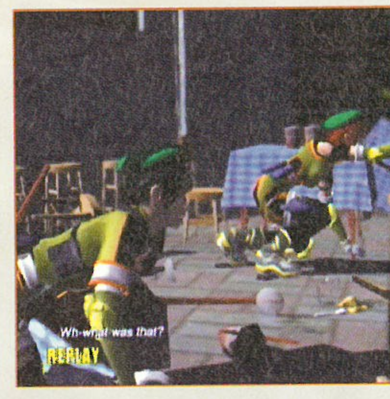


Les courses poursuites se terminent en général en enchevêtrement de bagnoles !

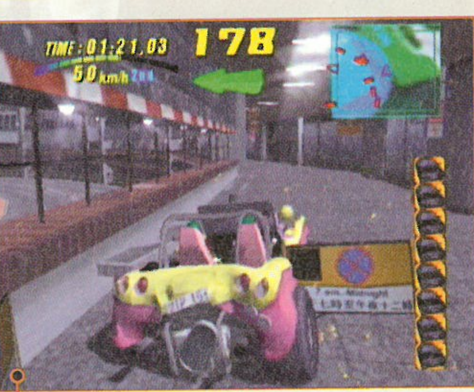












Comme vous pouvez le constater, la carlingue se froisse en temps réel.

autant reproduire exactement cette ville. En tout cas, tout s'active, tout explose (avec un son en 5.1), tout grouille, de telle façon qu'on se sent vraiment propulsé au cœur d'ébouriffantes poursuites automobiles dans un gigantesque complexe urbain virtuel ! Estimé à un stade de développement d'environ 85-90 % au moment où nous écrivons ces lignes, Wreckless en arrive déjà à ses ultimes réglages. Précisons que ce soft ne comprendra pas de mode Deux Joueurs en simultané - il y en aura sans doute un dans son éventuelle suite - ni d'option de jeu en ligne. Mais même sans cela, rassurez-vous, la pré-version que nous avons essayée nous a permis de comprendre que le plaisir de jeu devrait être total, d'autant plus que le moteur physique et les graphs en 3D temps réel sont sans doute plus impressionnants que ceux de n'importe quel autre titre Xbox. Homme-clé de ce développement, M. Nagaya de Bunkasha répond à nos questions et nous dévoile la plupart des secrets d'un des hits potentiels de la console de Microsoft.

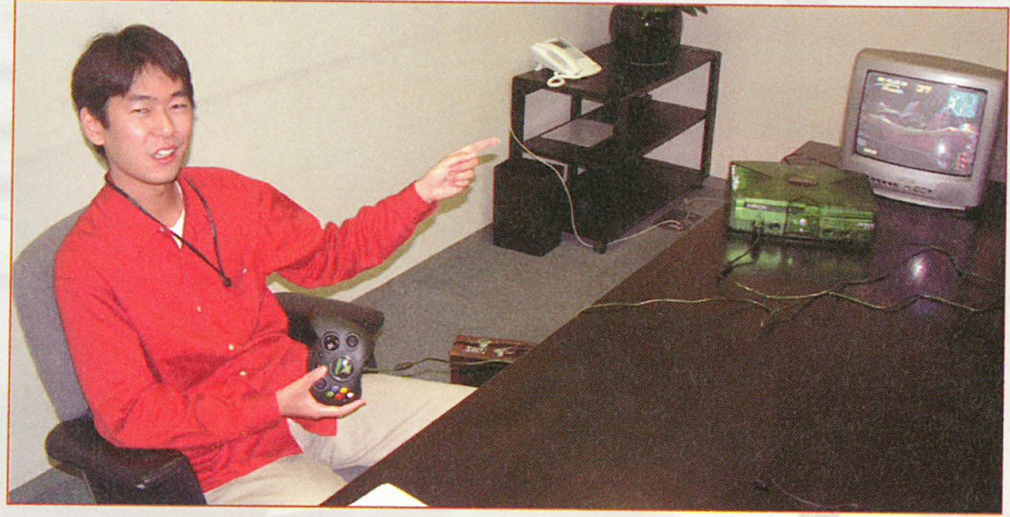


Les véhicules marquent le bitume de leurs trajectoires sauvages.

Bunkasha : l'interview

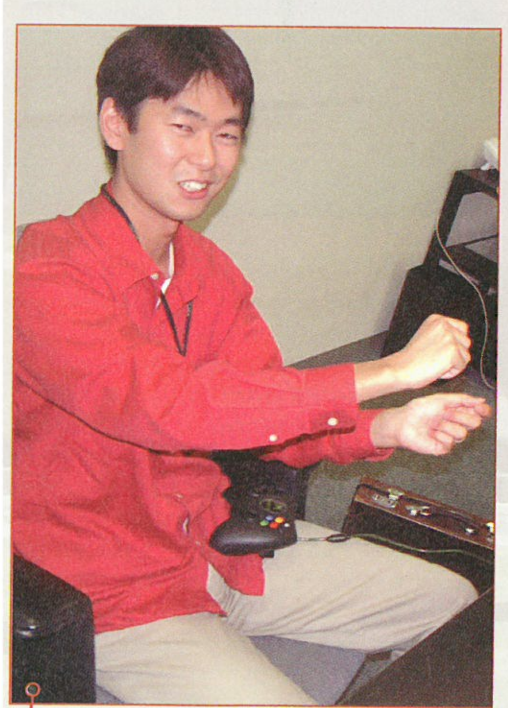
Joypad : Wreckless est-il le premier jeu de Bunkasha ?

Masumi Nagaya : Bunkasha est une maison d'édition et, en fait, on pourrait presque dire que c'est la première fois que cette compagnie sort un jeu sur console. Cependant, je n'étais pas là à cette époque mais, il y a plus de dix ans, peu après la création de Bunkasha, le directeur aimant beaucoup le jeu vidéo, il a été décidé d'essayer d'en développer. C'était encore l'époque des 8 bits et de la Famicom [nom japonais de la NES]. Deux ou trois softs sont ainsi sortis sur cette machine. Il n'y a pas eu de suite à cela et la compagnie a ensuite constamment poursuivi dans l'édition, jusqu'à aujourd'hui, où elle se lance à nouveau dans le jeu vidéo. Les circonstances sont ainsi et nous ne sommes donc pas en mesure de vous présenter les jeux sortis autrefois. Les personnes responsables de ces développements ne sont d'ailleurs plus ici aujourd'hui.



Quelle est la raison de ce nouveau départ dans le jeu vidéo et sur Xbox ?

Il y a environ un an, au Japon, on a connu une période au cours de laquelle beaucoup de développeurs ont démissionné de leur compagnie, ou ont intégré d'autres structures. Moi, j'ai eu la possibilité de récupérer une équipe toute entière. Au départ, avec différentes personnes, on avait envie de faire un jeu sur Xbox. Avec elles, j'ai donc présenté notre projet à différentes compagnies, en leur disant « ça ne vous dirait pas de développer un jeu sur Xbox ? ». C'est ainsi que j'ai eu l'occasion de rencontrer le directeur de Bunkasha et que nous avons convenu de nous lancer dans ce développement.



Contrairement à ce que l'on pourrait croire, Masumi Nagaya et son équipe sont loin d'être des débutants en matière de « car action ».

Qu'est-ce qui, selon vous, a motivé Bunkasha dans cette décision ?

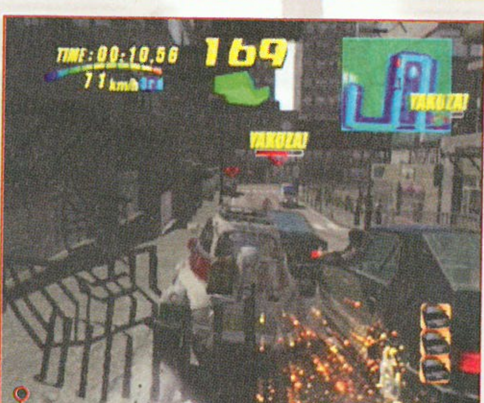
D'abord, à cette époque, on commençait à parler un peu partout du fait que la Xbox allait sans doute sortir. Une boîte comme une maison d'édition, de faible renommée, ne peut réussir dans le jeu vidéo en se lançant sur une plate-forme qui fait la course en tête comme la PlayStation 2. En revanche, la période de lancement d'une nouvelle plate-forme comme la Xbox est un moment propice pour débuter dans le jeu vidéo au Japon, une chance à saisir, à condition de réaliser un produit à grand impact. C'est une situation avantageuse sur bien des plans, comme par exemple la promotion du jeu, etc. Les éléments relatifs au timing ont donc beaucoup joué dans tout cela.

Avant de commencer ce projet, quels sont les jeux sur lesquels vous avez travaillé ?

Vu que ce sont des jeux d'une autre compagnie, je préfère me taire sur ce point. Disons simplement que j'ai travaillé pendant quatre ou cinq ans dans le développement de jeux. Plusieurs personnes qui m'entouraient à l'époque, ainsi qu'un ingénieur remarquable qui s'était beaucoup amusé sur le chip Nvidia [processeur graphique que l'on retrouve sur la Xbox] avec son PC et à qui j'ai demandé de prendre part au développement de ce jeu, sont désormais dans l'équipe de Bunkasha.

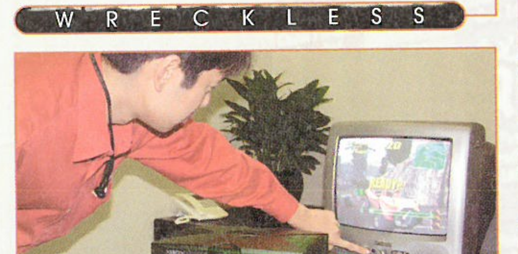
Pourriez-vous maintenant nous présenter Wreckless ?

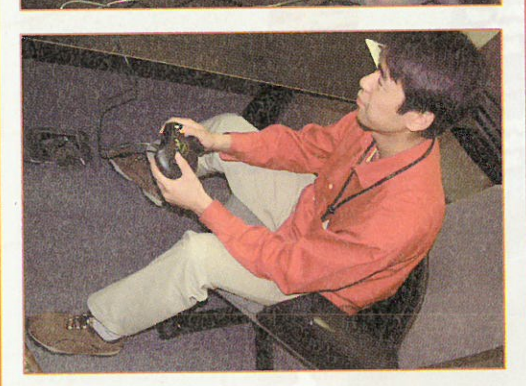
D'abord, il y a plusieurs éléments importants à noter. Le premier, c'est son aspect physique : Wreckless est très poussé dans le domaine des déplacements physiques des objets. Les jeux japonais sont souvent organisés selon une reproduction de données d'animation. Finalement, quand on joue, on en arrive à revoir défiler sans cesse les mêmes écrans, les mêmes images. Nous, nous avons donc tâché de faire un jeu dans lequel, à chaque fois qu'on joue, on puisse voir des mouvements différents et découvrir à chaque fois des écrans différents. Ceci place le degré de liberté à un niveau élevé. Ensuite (autre point important), le fait qu'il affiche un grand nombre de choses à l'écran : voitures, objets de la rue comme

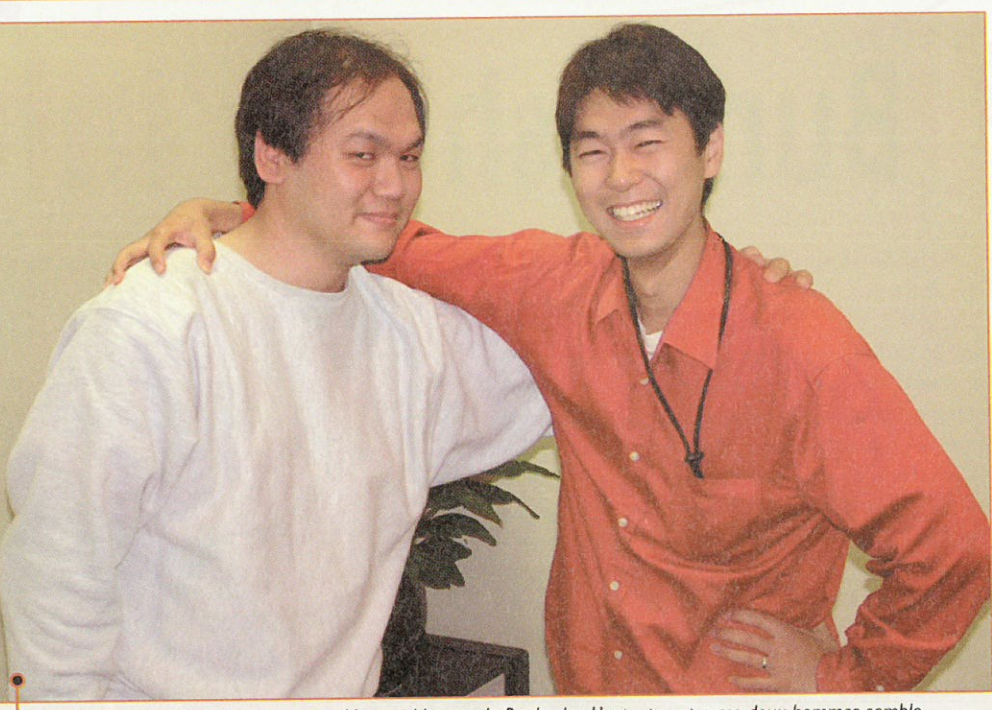


Le modèle physique gère les frottements des tôles des bagnoles. C'est sublime !









Takashi Hayashi d'Activision pose avec Masumi Nagaya de Bunkasha. L'entente entre ces deux hommes semble parfaite, à l'image de celle de leurs compagnies respectives.

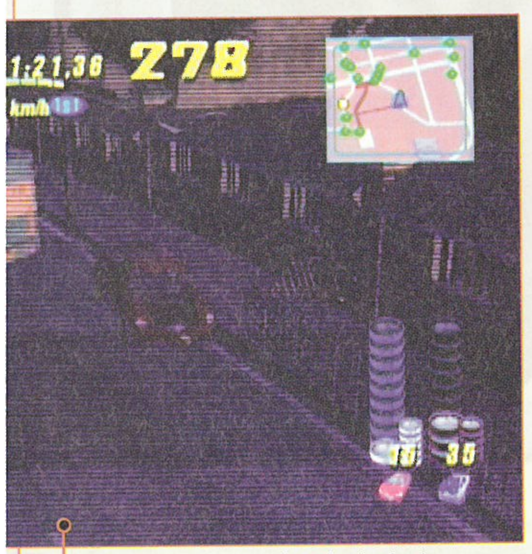
des cartons, bâtiments, gens, etc. Nous avons voulu faire exploser l'aspect désert des paysages qu'on a souvent dans les jeux vidéo [de ce type], en mettant un grand nombre de ces éléments à l'écran. Nous voulions vraiment représenter une ville réelle. Voilà pour les aspects techniques sur lesquels le jeu se base. Enfin, c'est un jeu de voitures, mais dans le domaine des jeux basés sur la conduite rapide, on trouve déjà aujourd'hui de nombreux titres formidables. Nous avons donc plutôt tenté d'offrir quelque chose de différent, une nouvelle façon de jouer à un jeu de voitures. Ce sont là les trois principaux objectifs que nous nous étions fixés dès le début pour Wreckless.

Votre jeu utilise-t-il toute la puissance de la Xbox ?

Lorsque l'on réfléchit au sujet des limites de la puissance de la Xbox, il ne faut pas perdre de vue que des programmes utilisant encore plus la puissance de cette console sortiront sans doute à l'avenir. C'est notre premier soft et il n'est pas possible d'aller tout de suite au bout de ses capacités. Nous pensons quand même en avoir utilisé entre 70 et 80 %. Il doit donc être encore possible de progresser de 20 à 30 %. En tout cas, pour un jeu réalisé en environ un an, je pense que nous avons fait au mieux. Aucun élément du jeu n'avait été préparé avant que l'on n'entre dans le développement, et tout était simplement dans la tête de chacun des membres de l'équipe. C'est allé relativement vite, notamment parce que nous avons joui de bons « tools » [outils de développement] en quantité et du très bon environnement de développement de la Xbox. Du reste, les capacités de la machine se sont améliorées progressivement, mais elles étaient déjà élevées dès le départ.

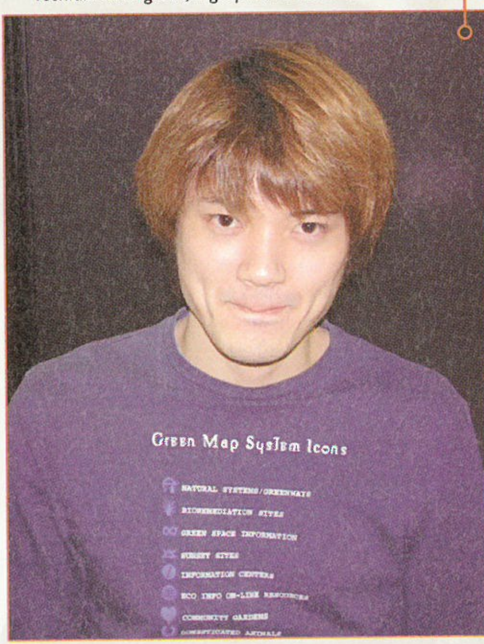
Qu'est-ce qui vous a posé le plus de problèmes ?

Il n'y a quasiment eu aucun problème directement lié à la Xbox. Les parties les plus difficiles se sont simplement limitées à la réalisation du jeu en lui-même. Les automobiles du jeu sont contrôlées physiquement et, à cause de cela, le degré de liberté est trop élevé. Par exemple, le joueur peut très bien rouler dans des passages où nous, les développeurs, ne voulions pas qu'il circule. De même, lorsqu'il y a un petit accident sur la route, il se peut qu'il déclenche rapidement un gros embouteillage dans la ville, lequel va grandement perturber celle-ci. Bref, le degré de liberté accordé au joueur est élevé mais, en tant que jeu, c'est quelque chose de difficile à mettre au point car ça crée des difficultés au niveau du plaisir de jeu. Et ça a été bien dur de résoudre un à un ce genre de problèmes. Il y a du reste encore des points que je compte améliorer autant que possible jusqu'au dernier moment du développement, notamment sur la maniabilité des véhicules, ainsi que la forme et la vitesse de l'effacement des véhicules accidentés.



Certains angles de vue utilisent les focales des systèmes de surveillance urbains.

Yoshiaki Yamaguchi, « graphic leader » de Wreckless.



Quel est le nombre d'automobiles jouables ?

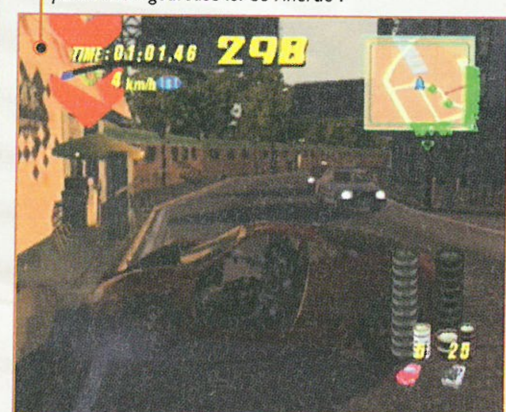
On trouve huit véhicules plus des voitures cachées. Deux ou trois sont disponibles au début, puis on récupère les autres en complétant les missions. Je dois dire qu'il y a une voiture de sport, très rapide, qui permet de compléter chaque mission avec beaucoup de plaisir. Mais si nous avons également introduit des véhicules bien moins performants qu'une voiture de sport, c'est pour que le joueur puisse tenter de relever d'autres challenges. Il y a par exemple une petite voiture de police blanche qui ressemble à une « Coccinelle », dont les performances ne sont pas bien terribles, mais qui a en fait été réglée de manière à pouvoir quand même terminer n'importe quelle mission. Je voudrais vraiment que les joueurs tentent de relever ces challenges qui sont impossibles à première vue, mais en fait réalisables

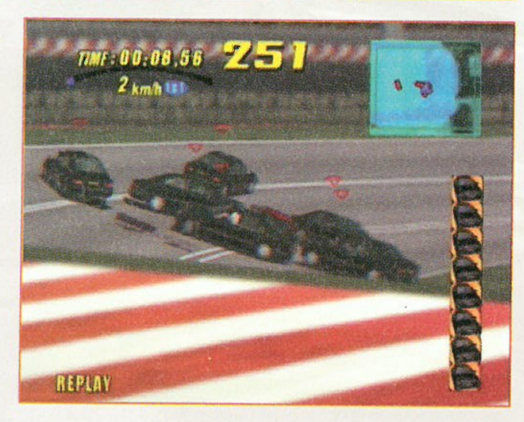


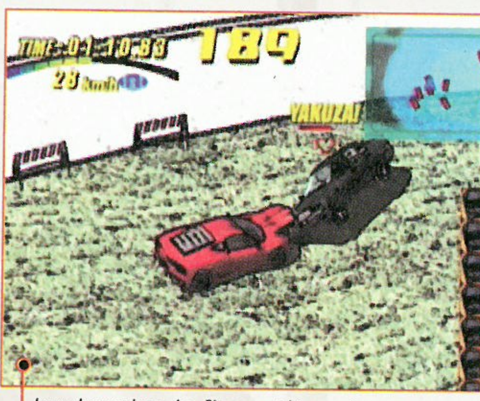
Le jeu dispose de deux scénarios différents censés allonger la durée de vie du soft.



Autre détail impressionnant : les passagers des autos se plient à la rigoureuse loi de l'inertie !







Lors des replays, des filtres graphiques viennent agrémenter le rendu visuel.

pour la plupart, pour peu qu'on s'accroche. En tout cas, le fait de « compléter » les missions n'est pas le seul objectif à retenir, car on peut aussi s'éclater rien qu'en détruisant tout ce qui se trouve en ville.

En quoi l'action de Wreckless consiste-t-elle ?

D'abord, et c'est ce qu'on trouve dans la première mission, il y a des poursuites : on suit des véhicules qui s'échappent et on tente de les percuter pour les mettre hors d'état. Dans ces passages, le temps est en général limité et il faut donc se rapprocher de l'adversaire et l'éliminer rapidement, tout en évitant les autres véhicules qui circulent. Ensuite, il y a le côté collection. La surface du jeu est très vaste, et sur celle-ci, on trouve différents « items » qu'il faut rassembler rapidement. Dans ce genre de missions, on peut rouler tout à fait librement dans la ville, à partir de différentes routes possibles. Et ça ne se termine pas forcément en prenant les chemins les plus proches. Par exemple, les routes rapides sont encombrées et on risque d'être gêné par les autres véhicules en circulation. Le joueur doit de plus réfléchir à l'ordre : est-ce qu'il est plus rapide de prendre l'élément A, puis le B, puis le C, ou est-ce le contraire ? Il faut essayer et réfléchir. Enfin, c'est ce qui correspond à l'exploitation des éléments physiques, le joueur fait différents « trucs » avec sa voiture. Par exemple, dans certains passages, il doit faire des bonds, planer, passer sur des tremplins « torsadés », etc. Je pense qu'on n'avait jamais vu ça dans un jeu de voitures. C'est parce que les éléments physiques sont conçus solidement qu'on peut se permettre ce genre de choses extravagantes. Principalement, c'est sur ces trois éléments qui sont mélangés, et sur lesquels ont été créées quelques variations, que sont préparées toutes les missions du jeu.

La maniabilité semble très simple et votre jeu a l'air facile à appréhender. Qu'en est-il exactement ?

Oui, nous avons choisi un style simple, sans changements de vitesse à réaliser, etc. Toutefois, nous sommes encore en train d'ajuster les braquages des véhicules, le comportement de la direction, les accélérations, etc.

Quel est le déroulement du jeu ?

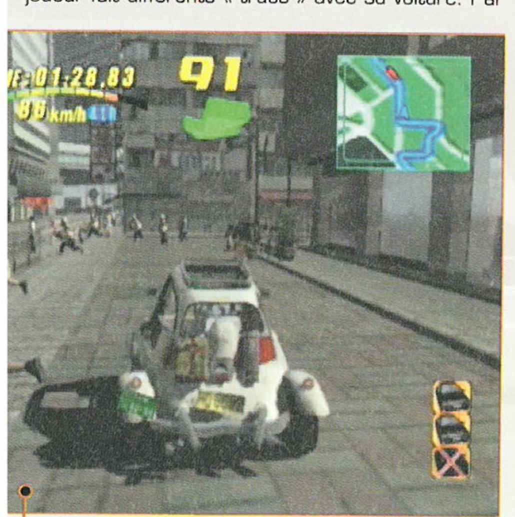
Il y a deux équipes de héros : des femmes-agents [de police] et un duo d'espions misérables et diamétralement opposés. On devrait trouver au moins huit missions différentes pour chacune des deux équipes, articulées autour de leurs histoires respectives, plus des missions cachées. On passe les missions selon un ordre défini, en les débloquant les unes après les autres.

Ce soft fait-il usage du disque dur de la Xbox ?

Nous en faisons une utilisation très ordinaire, afin d'emmagasiner les fichiers et d'accélérer les temps de chargement. Aussi, au tout début du jeu, sans même que le joueur ait le temps de s'en apercevoir, les données sont « downloadées » sur le disque dur de la console. De même, les chargements des missions sont plus rapides à partir de la deuxième fois. Enfin, il y a toutes les utilisations concernant la sauvegarde des données des parties en cours.

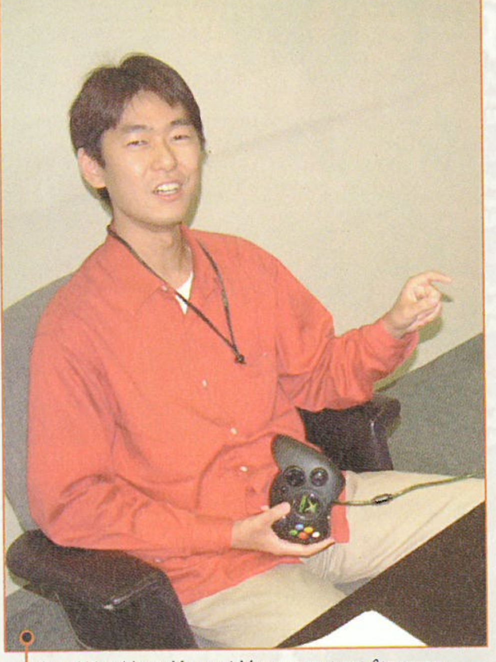
Wreckless est-il un jeu irréalisable sur une autre console que la Xbox ?

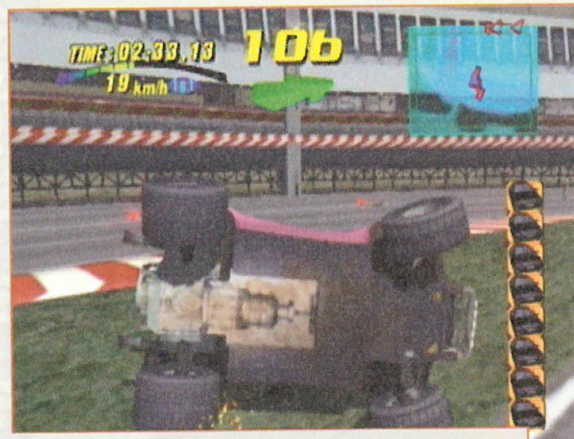
Oui, tout à fait. D'abord, les graphismes profitent de façon écrasante de la puissance de la Xbox. Par exemple, on voit dans le jeu les mouvements et les reflets de la mer, ainsi que toute une mise en scène qu'on ne pourrait voir ailleurs. Si on devait le porter sur d'autres consoles, ces choses ne pourraient être adaptées telles quelles. Ensuite, et ça aussi c'est important, de très nombreux objets sont en mouvement à l'écran : des cartons, des barrières



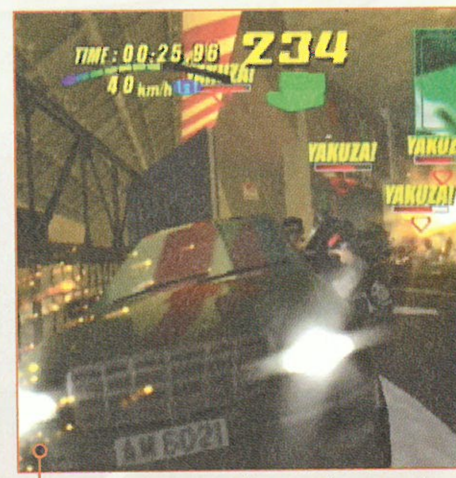
Il sera difficile d'écraser les piétons tant ceux-ci demeurent fort agiles.




Avec Wreckless, Masumi Nagaya va peut-être nous offrir l'un des titres les plus forts de la Xbox.

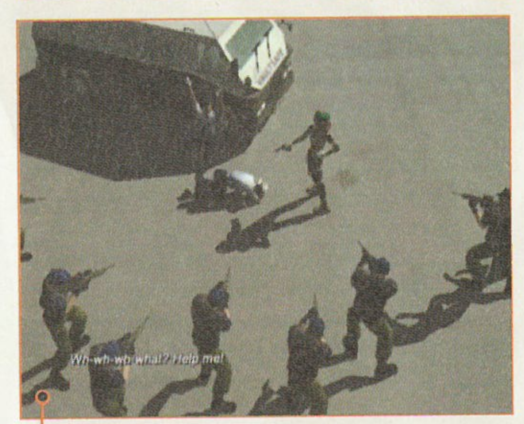






Admirez les reflets des décors sur la carrosserie des voitures !





« On retire 3 points à votre permis ! »

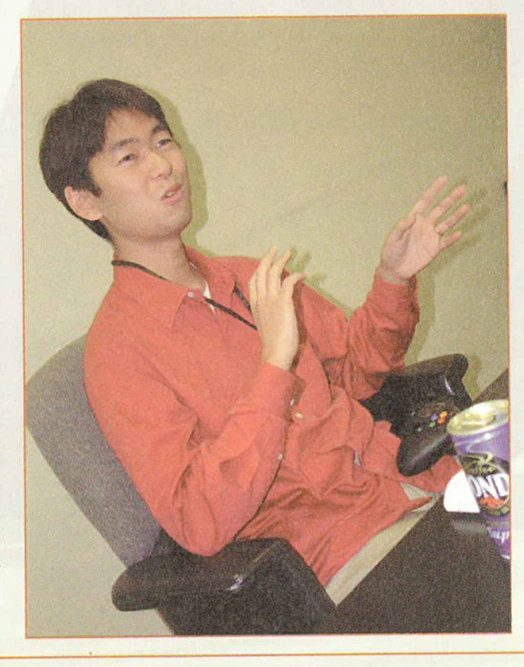
métalliques [que le joueur peut faire voler en éclats], des gens qui marchent, d'autres véhicules qui circulent, etc. En matière de quantité de calculs, il est très difficile [pour une console] de chercher au sein d'une surface de jeu aussi vaste ce qui apparaît à l'écran à chaque instant, c'est-à-dire ce que le joueur voit sur son écran. À l'échelle de toute la ville, le nombre de ces objets s'élève presque à 100 000 éléments. Une telle chose est possible sur Xbox, grâce à son architecture, parce que même lorsqu'elle affiche par exemple un million de polygones à l'écran, son CPU peut encore s'occuper de calculer des choses différentes. Il n'y a sûrement que la Xbox qui puisse arriver à vérifier ce qui apparaît à l'écran parmi un nombre de données aussi grand.

Certains créateurs japonais nous ont révélé des choses en contradiction avec vos propos, notamment concernant l'affichage effectif d'éléments en 3D temps réel dans un jeu, qui serait par exemple meilleur sur GameCube que sur Xbox. D'autres enfin pensent que les Xbox, PS2 et GameCube se tiennent globalement au niveau des choses réalisables. Qu'en pensez-vous ?

D'abord, vu que je n'ai pas encore pu toucher à la GameCube, je ne peux rien dire de précis. En revanche, il me semble qu'il est impossible de faire aussi bien sur PS2 que sur Xbox.

Pour finir, un message pour nos lecteurs ?

Je tiens d'abord à dire que j'espère vraiment qu'on va tous ensemble bien accueillir la Xbox. Je ne dis pas ça seulement parce que si cette console ne se vend pas, notre jeu ne se vendra pas non plus, mais aussi parce que c'est une console qui n'est pas japonaise. Pour être franc, personnellement, je suis maintenant lassé des jeux japonais. À l'avenir, j'ai envie de jouer à plus de jeux européens et américains. Et pour ça, la Xbox est une très bonne plateforme. Le succès de la Xbox est nécessaire pour que les joueurs japonais, qui sont bien « molassons », puissent accéder aux jeux pleins de pêche des États-Unis et d'Europe. Des compagnies japonaises sont déjà en train de réaliser des portages de titres sortis par exemple sur PS2, mais je serais plus heureux si, au lieu de cela, elles nous fournissaient des jeux que l'on ne peut faire que sur Xbox. J'espère vraiment que le « line up » de cette console se constituera à l'avenir de titres profonds, abordables en tant que véritables « hobbies » par des joueurs adultes, plutôt que des titres pour gosses en âge d'aller à l'école primaire. Enfin, personnellement, dans le genre « car action », le jeu que j'ai beaucoup aimé par le passé, c'est Destruction Derby de Psygnosis. J'étais moi-même encore à l'école la première fois que je l'ai vu, je n'y connaissais rien en physique, et je me suis demandé par quelles sortes de calculs on pouvait arriver à faire bouger librement les véhicules de cette façon. J'ai étudié tout cela en essayant de faire aussi bien. Puis Driver est arrivé, faisant passer la scène de l'action de l'arène et des circuits fermés à la ville. Vraiment, j'ai été très étonné. J'ai beaucoup de respect pour Reflection, qui est la compagnie qui a créé ces jeux.



MALICE, KAT'S TALE

ÉDITEUR : VIVENDI UNIVERSAL INTERACTIVE PUBLISHING
MACHINES : XBOX ET PS2
DISPO. EUROPE : FIN 2002

Malice, Kat's Tempus fugit

INITIALEMENT ENVISAGÉ COMME UN TITRE EXCLUSIF, MALICE VA DONC VOIR LE JOUR SUR DEUX CONSOLES. SEULES QUELQUES NOUVELLES PHOTOS DU JEU XBOX ONT PU NOUS ÊTRE ENVOYÉES EN EXCLUSIVITÉ. POUR LA VERSION PS2, IL FAUDRA PATIENTER ENCORE UN PEU...

Malice fut l'un des 2 jeux Xbox officiellement présentés en janvier 2001 avec l'Odyssée de Munch, et depuis, plus rien ou presque. Développé par les Anglais d'Argonaut Software, et baptisé dans un premier temps « Malice : A Dark and Comic Fiery Tale », Malice a raccourci son patronyme et trouvé dans la foulée un distributeur du genre imposant, qui n'est autre que Vivendi Universal Interactive Publishing. Avec de tels apparats, on doit s'attendre logiquement à un titre plus qu'intéressant. Les informations concernant le produit ne coulent pas à flots, et il a fallu mettre en œuvre tout un travail d'investigation digne de Robert Namias pour récolter les bribes distillées ici ou là par les développeurs. Au passage, il paraîtrait qu'Argonaut aurait obtenu l'accord de Microsoft pour le développement d'un autre titre avec utilisation de la reconnaissance vocale par le biais du Xbox Communicator. Enfin, j'me comprends.



GIRL POWER

N'en déplaise aux vieux machos, les filles sont de nos jours régulièrement sur le devant de la scène vidéoludique, et vont même parfois jusqu'à bousculer le héros défaillant. Dans Malice, c'est une jeune donzelle prénommée Kat, au caractère bien trempé, qui prendra les commandes de sa destinée. Il suffit d'observer le genre d'arme qu'elle est capable de manier pour se faire une idée de son potentiel hargneux. Massues et marteaux 3 fois plus gros que son corps laissent imaginer ce qu'elle pourra faire subir à ceux qui viendront malencontreusement croiser son chemin. Kat aura la possibilité de se transformer en 4 personnages et pourra utiliser des armes spéciales, comme le marteau avec mouvements d'horloge intégrés ou le « diapason du temps » auquel il est difficile de donner aujourd'hui une image précise. Ces 4 déclinaisons seraient en fait des clones représentant l'héroïne à différents stades de son évolution. Notre demoiselle apprendra à mettre au point des sortilèges en utilisant les éléments pour les déchaîner sous forme de tremblements de terre, nuages chargés de pluie, ou pour déclencher un bon vieux raz-de-marée. Kat se dotera également du pouvoir de mimétisme, qu'elle utilisera sans aucun doute de manière plus subtile que Patrick Sébastien... Elle pourra enfin utiliser un bouclier en forme de squelette. La progression devrait se faire sous forme de missions singulières. On vous demandera par exemple d'empêcher le meurtre d'une divinité qui a pris les traits d'un arbre en or, ou de sauver les oiseaux résistants du clan des tueurs de corbeaux et de leur armée composée de Mechs. Bon, tout ceci peut sembler plutôt confus mais une chose est sûre, le scénario semble bien parti pour nous étonner !



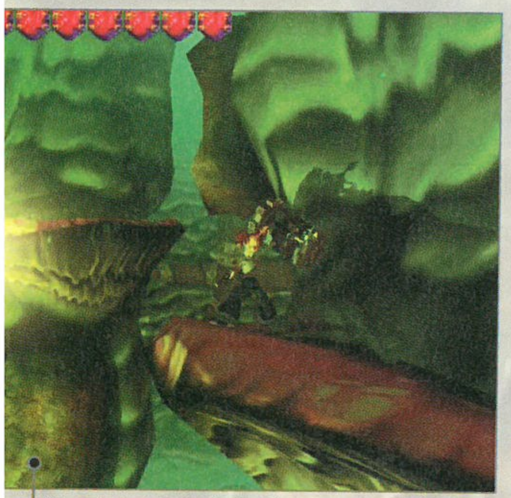


Malgré un physique de demoiselle pré-pubère, Kat manie sans difficulté d'énormes massues.

Tale



Parmi les armes à sa disposition, Kat pourra trucider ses ennemis à l'aide de la massue avec mouvements intégrés.



Notre jeune héroïne évolue dans un univers onirique avec des graphismes fortement influencés par les éléments.



Kat va revêtir 4 formes différentes durant la progression. Tout laisse croire que ces formes représenteront différents stades de sa vie, enfance, adolescence et jeune femme.

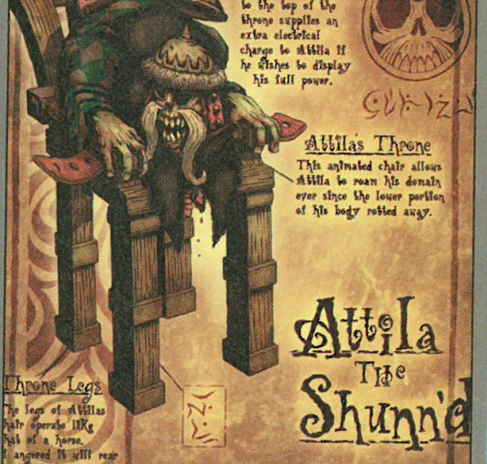


Un scénario trouble

Les développeurs anglais se sont déjà illustrés sur PSone, mais en adaptant des univers déjà existants comme Alien Resurrection, Aladin in Nasira's Revenge, ou le plus récent Harry Potter à l'École des Sorciers. Croc, le crocodile vert, fait également partie de leur catalogue, dans ce registre si décliné qu'est la plate-forme. Mais il semble que les développeurs de chez Argonaut Software avaient la fibre créatrice qui les titillait, pour enfin inventer un concept nouveau et le mettre en forme. Ils ont ainsi commencé à travailler sur Malice il y a presque 2 ans et demi, pour nous pondre une histoire intemporelle et légèrement mystique. Ils se sont orientés dans un 1er temps vers la plate-forme, avant d'adapter le titre à la Xbox en intégrant plus de réflexion et d'aventure. Kat débutera son épopée dans une forêt inquiétante au beau milieu d'un monde brisé, dans lequel elle sera amenée à combattre un chien démoniaque, sorte de cerbère gardant l'entrée d'un monde maléfique décidé à nous envahir. On se croirait presque revenu au temps des Ghostbusters. Vous serez amené à faire des allers-retours sur différentes périodes du temps pour rétablir ce qui a été détruit, à travers plus de 20 niveaux. Les développeurs ont digéré puis utilisé leurs multiples influences qui vont des *Monty Python* à *L'Étrange Noël de M. Jack* de Tim Burton, en passant par *le Petit Chaperon Rouge*, *Batman*, et différentes légendes historiques ou mystiques. Les graphismes du jeu s'imprègnent allégrement de ces références cinématographiques et fantastiques pour donner un physique atypique aux personnages : yeux énormes, armes surdimensionnées, couleurs criardes, ennemis aux allures mi-enfantines mi-démoniaques. Comme si chaque protagoniste dissimulait sa face inquiétante derrière un masque. Malice n'a pas fini de susciter notre intérêt, et nous n'hésiterons pas à vous fournir tous les détails et progrès apportés au titre lors des prochains mois.

DES HOMMES D'INFLUENCE

Chez les Anglais d'Argonaut, on semble avoir l'esprit assez « aware » pour piocher ses influences autant dans l'univers du cinéma que dans celui de l'Histoire, des fables ou autres contes mystiques. Les développeurs, origine britannique oblige, ne renient pas avoir été inspirés par l'humour particulier des mythiques Monty Python. *Côté graphismes, on évoque en vrac* Tim Burton, Le Petit Chaperon Rouge, Batman, *ou le guerrier sanguinaire* Attila, *« l'homme derrière qui l'herbe ne repousse pas ». Autant dire que si votre ramage se rapporte à votre plumage, blablabla, nous sommes en présence d'ingrédients fort appétissants. La sauce prendra-t-elle ?*



FELLOWSHIP OF THE RINGS

ÉDITEUR : VIVENDI UNIVERSAL INTERACTIVE PUBLISHING
MACHINE : XBOX
DISPO. EUROPE : FIN 2002

Fellowship of the Rings

Le Seigneur des Anneaux





Les 9 Nazgûls, servant Sauron, poursuivent la Communauté de l'Anneau pour récupérer « l'Unique ».

À l'image du film, l'univers du jeu devrait respecter à la lettre l'œuvre de Tolkien, tant dans son design (ici un trou de Hobbit), que dans son scénario.

PERSONNE N'ÉCHAPPE AU *SEIGNEUR DES ANNEAUX* DEPUIS LA SORTIE DU FILM DE PETER JACKSON. PERSONNE, ET SURTOUT PAS LES JOUEURS, QUI, DANS LES MOIS À VENIR, VONT LITTÉRALEMENT CROULER SOUS UNE AVALANCHE D'ADAPTATIONS EN TOUT GENRE...

Comme tout mastodonte de la licence qui se respecte, l'œuvre de Tolkien sait se jouer d'un certain don d'ubiquité mercantile. Eh oui, les innombrables aventures prenant pour cadre la Terre du Milieu sont tellement riches qu'elles ne pouvaient pas décemment échouer dans l'escarcelle d'un seul éditeur ! Moralité : Electronic Arts et Vivendi/Universal se partagent le gâteau moit-moit : EA possède les droits sur les films (l'actuel et les deux à venir), et Universal se boulotte de son côté l'œuvre littéraire. Je sais, ça peut paraître étrange de prime abord, étant donné que les films sont censés être la fidèle adaptation des trois bouquins de Tolkien... Bah, que voulez-vous, le monde merveilleux des licences ne s'embarrasse pas de tels paradoxes ! Bref, si aujourd'hui les productions signées EA n'ont pas encore montré le bout de leur nez, Universal, de son côté, a lâché quelques infos sur Fellowship of the Rings, sur Xbox... En clair, quelques photos et un laconique communiqué de presse. Effroyable ladrerie aux yeux des fans, qui voudraient en savoir plus. Effet d'annonce rondement mené pour l'éditeur...

LA COMMUNAUTÉ DE L'ANNEAU

Premier volet de la saga du *Seigneur des Anneaux, la Compagnie de l'Anneau* est un bouquin difficile à appréhender, tant son introduction traîne en longueur. En effet, Tolkien s'épanche largement, au fil de très nombreuses pages, sur toute l'histoire de la Terre du Milieu : les légendes, les races, les faits d'armes passés, les coutumes, la gastronomie, la politique... Tout y passe avec un luxe de détails limite indigeste ! Mais avant que l'overdose ait eu raison du courageux lecteur, commence alors la longue quête de la Communauté de l'Anneau. Quête durant laquelle Frodon (ou Frodo, en anglais), le Porteur de l'Anneau et sa troupe de fidèles camarades (Aragorn, Gandalf, Gimli, Legolas, Sam, Pippin...), doit affronter mille dangers pour contrer les noirs desseins de Sauron ! Eh bien c'est cette quête épique qu'Universal nous propose de revivre à travers ce Fellowship of the Rings sur Xbox. D'après le susnommé laconique communiqué de presse, il s'agira d'un jeu d'action/aventure à la troisième personne dans lequel on pourra incarner Frodon, Aragorn et Gandalf. Quant à savoir si l'on pourra choisir à tout moment tel ou tel personnage, ou si le passage de l'un à l'autre sera conditionné par le scénario, ben nous n'avons aucune certitude... juste une petite idée : sachant que le jeu devrait respecter à la lettre la trame du bouquin, gageons que nous n'aurons qu'une liberté de mouvement toute symbolique dans nos faits et gestes et que les personnages jouables dans chaque chapitre nous seront imposés ! Voilà, sorti de là, on devrait retrouver tous les lieux-clés du roman (la Comté, la Moria, le fleuve Anduin, etc.) et tout le bestiaire de service (Orcs, Nazgûls, Balrog, Trolls...), le tout assorti de nombreuses énigmes et de moult combats... Un charmant programme n'est-il pas, qui, si la réalisation tient la route, devrait nous permettre de (re)découvrir l'univers de Tolkien, comme on ne l'avait jamais imaginé !



Serait-ce le Balrog hantant les sous-sols de la Moria et contre lequel Gandalf livra un combat acharné ?

PAR ELWOOD

ICO

ÉDITEUR : SONY C.E.E.
MACHINE : PLAYSTATION 2
DISPO. EUROPE : MARS 2002

ICO



Comme dans un rêve

C'EST UN PEU COMME RETROUVER CET ÉTAT DE DEMI-SOMMEIL QUI SURGIT APRÈS UNE SIESTE ESTIVALE, COINCÉ DANS UNE PETITE BULLE DOUCE ET CHALEUREUSE ENTRE SONGE ET RÉALITÉ. ICO NOUS ÉBLOUIT DE CETTE FAÇON. MAGIQUE.

C'est souvent comme ça que ça se passe, de manière anodine. On ne s'y attend pas vraiment, tellement habitués que nous sommes à entendre que tel titre va révolutionner le genre avec un gameplay inédit et des graphismes époustouflants. Limite blasés que nous sommes. Puis naît la rumeur, toute fluette, qui relate un jeu en développement au concept apparemment singulier (emballé, Gollum nous en parlait déjà à son retour de l'E3 2000 !). Pourtant, aucun signe particulier, aucun superlatif n'accompagne le produit. On commence alors à être intrigué par les images : tiens, mais c'est plutôt joli comme rendu, ça. Vient ensuite le moment où la version US atterrit à la rédaction. La console commence à chauffer, les images apparaissent, et là, c'est la grosse claque. Aujourd'hui, enfin, c'est la preview officielle !



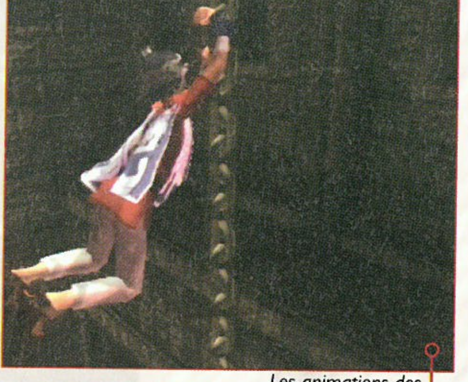
Ico doit toujours être sur ses gardes pour empêcher les ombres malfaisantes de s'emparer de Yorda.

QUELQUE CHOSE D'INDESCRIPTIBLE

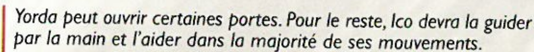
Il existe des softs auxquels manque un je-ne-sais-quoi qui fait la différence, malgré une réalisation carrée et un réel plaisir de jouer. Les développeurs ont eu beau faire tout leur possible, l'équilibre tant espéré n'est pas atteint. Il en est d'autres pour lesquels la magie opère immédiatement sans que l'on ne comprenne vraiment pourquoi. On ne peut que se sentir irrésistiblement attiré, comme hypnotisé. Ico fait partie de ces jeux-là. Ça tient pourtant à peu de choses : un héros charismatique, un scénario à peine dévoilé, pour être littéralement captivé. Vous avez sans doute déjà entendu parler de ce jeu, et pourtant, dès que vos yeux se seront posés sur les visuels, vous ressentirez cette envie d'en savoir beaucoup plus. Vous tenterez ensuite de projeter ces images en mouvement. Vaine tentative, le résultat dépasse de loin votre imagination. Chaque personne qui se trouve confrontée au titre de Sony ne peut qu'admirer le talent des animateurs, qui ont dû pactiser avec le Malin pour réussir à donner vie à leur titre. Le vent souffle dans les branchages et fait battre les ailes des oiseaux, un bateau glisse sur une mer légèrement agitée. Le soleil prend possession des lieux, s'insinue par toutes les brèches

Les caméras se focalisent sur l'action. Il est possible de zoomer à loisir et de déplacer le champ de vision, même lors d'une cinématique.

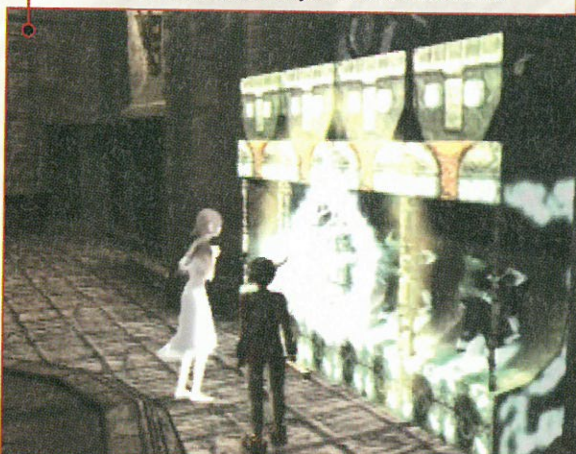


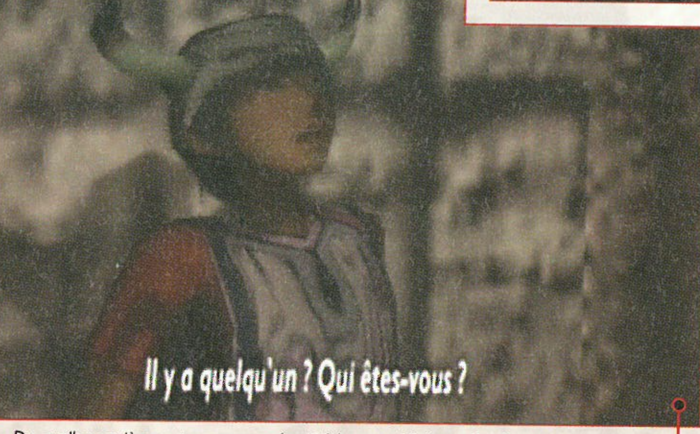


Les animations des personnages sont d'une telle fluidité qu'elles frôlent la perfection. Du jamais vu.



Yorda peut ouvrir certaines portes. Pour le reste, Ico devra la guider par la main et l'aider dans la majorité de ses mouvements.





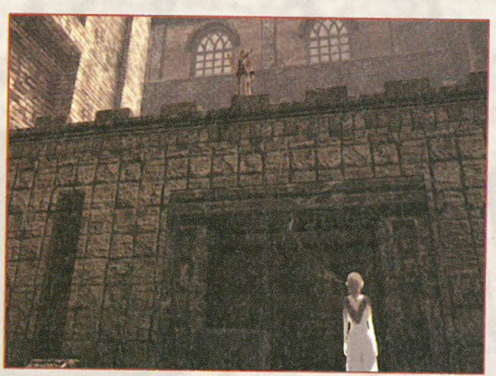
De quelle manière ce personnage réussit-il à nous séduire : grâce à ses yeux en amande ou grâce à son petit côté emprunté à Esteban des Mystérieuses Cités d'Or ?



accessibles tout en caressant les reliefs. La lumière n'éblouit pas mais réussit à faire cligner les yeux. Sommes-nous encore en présence d'un jeu vidéo ? La technique est si perfectionnée qu'elle nous trouble. L'illusion est non seulement visuelle mais également sonore. Les couleurs ne sont pas éclatantes, mais restent sur un même ton légèrement pastel pour créer cette ambiance si envoûtante et évanescente. Les visages sont expressifs à leur manière, tout en finesse. On capte subrepticement un changement d'attitude, un clignement de paupière ou un regard chargé de sens. Pour mieux se laisser séduire.

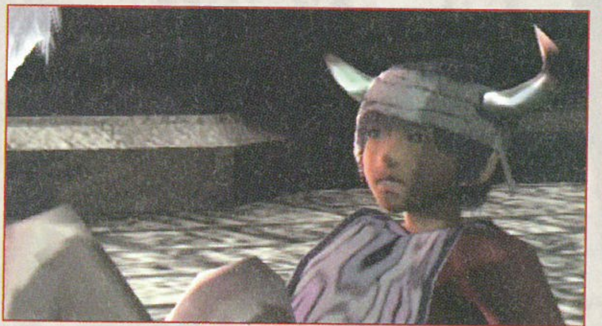
Une complicité spontanée

Ico perturbe vos sens et balaie les codes établis pour vous mettre dans la peau d'un adolescent dont la différence effraie tellement son village qu'il va jusqu'à en être banni. Escorté par d'inquiétants cavaliers au visage masqué, Ico, dont le physique n'a pourtant rien de menaçant, cache ses mains menottées derrière un visage angélique. Arrivés dans une sorte de temple, les gardiens actionnent des mécanismes rudimentaires et referment sur lui, en s'excusant presque, le couvercle d'un lourd sarcophage. À votre plus grande surprise, ce dernier va basculer et se briser, vous libérant ainsi de son emprise. Vous vous retrouvez alors dans ce temple au milieu de nulle part, à la recherche d'une échappatoire. Le destin mettra rapidement sur votre chemin une étrange créature, Yorda, fascinante de lumière. Sa fragilité, à fleur de peau, vous touche instantanément. Grâce à elle, les portes ne seront plus un obstacle. En contrepartie, il vous faudra lui prendre la main afin de la guider et de la protéger des ombres inquiétantes qui ont pris possession du temple. Sa compagnie n'est jamais envisagée comme une corvée, bien au contraire. Les animations des personnages s'apparentent tellement à la réalité que l'on en oublierait presque le paddle qui nous relie. On ne sait pas grand-chose de ces personnages, mais la complicité est immédiate sans que l'on puisse savoir pourquoi. Ils ont naturellement besoin l'un de l'autre. Ico actionne des leviers, se hisse d'un étage à un autre en se balançant sur une chaîne avec une étonnante facilité, nage, emprunte des échelles à une vitesse impressionnante, tout en frappant ses adversaires maléfiques avec un bâton lorsque le besoin se fait sentir. Les mouvements sont rapides et précis. La progression pourra paraître soporifique pour certains, avec de nombreuses phases d'inspection. Le rythme sera souvent accéléré lors d'affrontements contre des spectres ou des puzzles, alors que, peu à peu, les éléments de votre passé se mettront en place. Bien sûr, Ico n'est sans doute pas exempt de défauts, mais les ingrédients sont bien présents pour nous permettre de croire en la possibilité d'une aventure extraordinairement poétique. Il est déjà trop tard pour reculer, Ico s'est déjà insinué en vous…



Yorda apparaît dès le début de l'aventure. Elle utilise un dialecte inconnu mais va naturellement se placer sous la protection d'Ico.





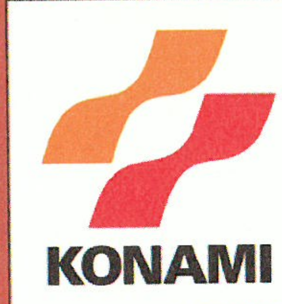


La saga des développeurs

par Papy Chris

KONAMI : Un succès jamais démenti

Konami impressionne. Depuis sa création, ce développeur japonais a toujours su innover et proposer, au fil des décennies, des produits intéressants, étonnants, divertissants... Le souci de qualité n'est pas un vain mot chez Konami. Car il y a un avant MGS 2, oui, et bien des choses se sont déroulées depuis plus de 20 ans...

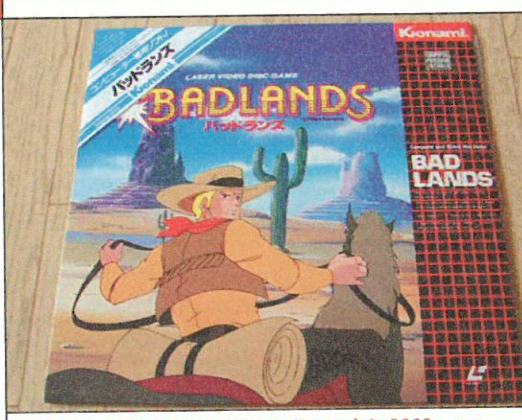


Konami voit le jour en 1965, au Japon, dans la belle ville d'Osaka. La société commence à s'intéresser tôt à l'univers ludique en commercialisant des machines de divertissement traditionnelles, qui n'utilisent pas encore, évidemment, de puces intégrées ou d'écrans à cristaux liquides. Toutefois, la révolution technologique que nous connaissons désormais tous depuis bien des années arrive à grands pas, et à la fin des années 70, « l'éditeur » approche d'un peu plus près ces machines curieuses que l'on appelle « d'arcade » et qui semblent rencontrer de plus en plus de succès là où elles sont installées. Après quelques débuts tâtonnants, l'année 1981 marque un formidable tournant de l'histoire vidéoludique made in Konami, avec la mise sur le marché de nombreux titres dédiés à ces machines. La plupart d'entre vous ne se souviendront certainement pas de Space War, Turtles, The Hustler ou encore Amidar. En revanche, le nom de Frogger, avec sa petite grenouille qui peine à traverser la route, vous dit forcément quelque chose... Konami a en effet eu le coup de génie d'inventer ce titre qui a défié les âges, et Sega lui-même aura su en tirer profit en distribuant le jeu. Ce titre fera les beaux jours de ces deux sociétés japonaises, donc, jusqu'au moment où le très américain Atari-Hasbro le récupère dans son catalogue de titres, bien des années plus tard. Tout cela pour dire que le premier vrai produit marquant de Konami, c'est Frogger. L'histoire ne s'arrête évidemment pas là...

Voici l'intérieur de la boîte de Snatcher, le jeu d'aventure cyberpunk d'Hideo Kojima sur MSX (88).

L'explosion des années 80

Durant la décennie séparant 1981 de 1991, Konami a su s'imposer de différentes manières en proposant, à intervalles réguliers, des titres qui font désormais pour toujours figure de classiques. Notez que ces jeux sont quasi-systématiquement des programmes d'arcade, mais que les adaptations sur consoles ou micro (Atari 2600, MSX...) se démocratisent de plus en plus, le temps passant. Sans entrer dans les détails, citons donc quelques jeux particulièrement marquants, comme Track'n Field, dont le premier épisode est sorti... en 1983 ! Le principe du jeu, à la base, est celui que l'on connaît dans les dernières versions, plus sophistiquées : il faut appuyer le plus rapidement possible sur les boutons pour faire prendre de la vitesse à son personnage et réussir à remporter, de cette manière, différentes épreuves (saut à la perche, javelot, 100 mètres...). Pas très recherché, mais le jeu a déjà de nombreux fans à l'époque. Ce concept sera d'ailleurs repris par d'autres développeurs comme Activision (avec Decathlon) ou bien encore Epyx (avec ses Summer Games). Les titres se suivent ensuite avec une régularité affolante, et à côté des Gyruss (un shoot-them up qui jouait la « toccata » de Bach), Circus Charlie et autres Mega Zone apparaissent des titres autrement plus marquants comme Green Beret (renommé Rush'n Attack aux États-Unis), Konami's Ping Pong (excellent !), Nemesis, Twin Bee ou bien encore, évidemment, Yie Ar Kung-Fu. Pour information, sachez que tous ces titres sont sortis entre 83 et 85. Pour revenir rapidement sur Yie Ar Kung-Fu, il est intéressant de noter que ce titre est sorti quelques semaines après le Karate Champ de Data East, que



Badlands est un jeu d'arcade de Konami de 1983... sur Laserdisc ! Eh oui, la technologie existait déjà à l'époque.



Les Tortues Ninjas font un tabac en arcade, en 1989.

certains considèrent comme le premier vrai jeu de combat digne de ce nom. Peut-être, mais si Karate Champ se jouait avec deux joysticks (ce qui n'est pas forcément très pratique), YAKF, lui, proposait une jouabilité plus classique, avec deux boutons. Et puis, les ennemis se battaient en adoptant différentes tactiques. Bref, à mon humble avis, ce titre a contribué, pour une grande part également, à l'inspiration qui a touché les programmeurs de chez Capcom lorsqu'ils ont proposé, deux années plus tard (87), leur inimitable Street Fighter...

L'arrivée de titres phare

Après avoir pris l'habitude d'adapter ses titres arcade sur Atari 2600 ou MSX, Konami suit de près l'évolution d'une console 8 bits qui connaîtra le succès pendant presque dix ans : la Famicom de Nintendo. Le hardware de l'époque se révélant basique, les conversions de jeux d'arcade s'effectuent rapidement (Yie Ar Kung-Fu, par exemple, sort sur Famicom trois mois après la version arcade, au Japon). Fait rarissime, Nintendo accorde même à Konami la possibilité de fabriquer ses propres cartouches. On sait de quelle manière Nintendo sécurisera ensuite cet aspect de production auprès de la quasi-totalité des développeurs afin de se faire davantage de marge sur ses produits... La période Famicom est donc faste aussi bien pour Konami que pour Nintendo, qui touchent un large public et proposent de nombreux jeux de qualité : Contra (Gryzor), Wec le Mans, ou encore, bien évidemment, Akumajo Dracula (Castlevania). Ce dernier titre remportera un tel succès que ses suites et ses adaptations sur différentes machines, depuis lors, seront nombreuses (Nec PC-Engine, Super Famicom, Megadrive, PSone, GBA...). Il y a même eu un titre arcade, Haunted Castle (88), qui reprend trait pour trait l'univers de la série sans pour autant être censé faire partie de celle des Castlevania. Une curiosité... 1987 est à marquer d'une pierre blanche puisque c'est durant cette année qu'apparaît pour la première fois Metal Gear Solid, sur MSX (il sortira ensuite sur NES). Ce sera le premier jeu signé Hideo Kojima pour Konami. En ce qui concerne les suites immédiates du jeu, elles virent le jour



en 1990, mais il faut bien faire la distinction entre deux versions. Il y a d'un côté Snake's Revenge, sur NES, qui ne sortira – c'est assez incroyable – que sur le marché américain. Mais Kojima n'aura pas travaillé sur ce titre (très porté sur l'action), et la véritable suite du jeu est certainement Metal Gear Solid 2 : Solid Snake, sur MSX, qui ne sortira malheureusement jamais hors des frontières du Japon. Les connaisseurs peuvent donc sourire lorsqu'ils découvrent certains « newbies » persuadés de s'essayer au premier épisode de MGS avec la PSone, et impatients d'en découdre avec le « deuxième » épisode sur PS2...

La success story continue

À l'aube des années 90, Konami continue de proposer de nombreux titres en arcade. Aucun n'égalera toutefois le succès des Teenage Mutant Ninja Turtles, beat-them all mettant en scène les Tortues Ninjas (et auquel on pouvait s'essayer à quatre en même temps). Cette borne sera distribuée massivement sur l'ensemble du territoire américain, et Konami découvre pour l'occasion le pouvoir impressionnant de certains jeux à licence. Il s'intéresse alors fort logiquement au phénomène et propose, les années suivantes, des jeux mettant en scène les Simpsons, les Tiny Toons, les X-Men ou encore – et c'est déjà plus étonnant – Astérix et Obélix (eh oui, c'est une borne d'arcade de 1992). Désormais, arcade et consoles de jeu cohabitent de manière très étroite dans l'univers Konami et, la société s'intéressant à toutes les plates-formes, ses productions se révèlent variées et nombreuses. Jusqu'en 1995, l'association avec Nintendo est fructueuse, mais l'arrivée de Sony dans l'éternel univers « Sega-Nintendo » change un peu la donne. Désormais, Konami peut s'allier avec un puissant distributeur qui réclame – ce n'est pas négligeable – beaucoup moins de royalties que le « roi » Nintendo. Dès 1996, le développeur japonais s'intéresse donc de plus en plus à la PlayStation, et multiplie ses titres sur cette plate-forme. L'avenir prouvera que, sur ce coup-là, Konami avait plutôt vu juste... La grande mode des jeux de musique (la série des Bemani, contraction de Beatmania) fera ensuite un carton au Japon, et les titres labellisés Bemani se succéderont à une vitesse vertigineuse : Dance Dance Revolution, Pop'n Music, Guitar Freaks, Drum Mania...



...s jeux musicaux de Konami connaîtront le succès ...artout dans le monde, et plus particulièrement ...u Japon et dans notre rédaction...

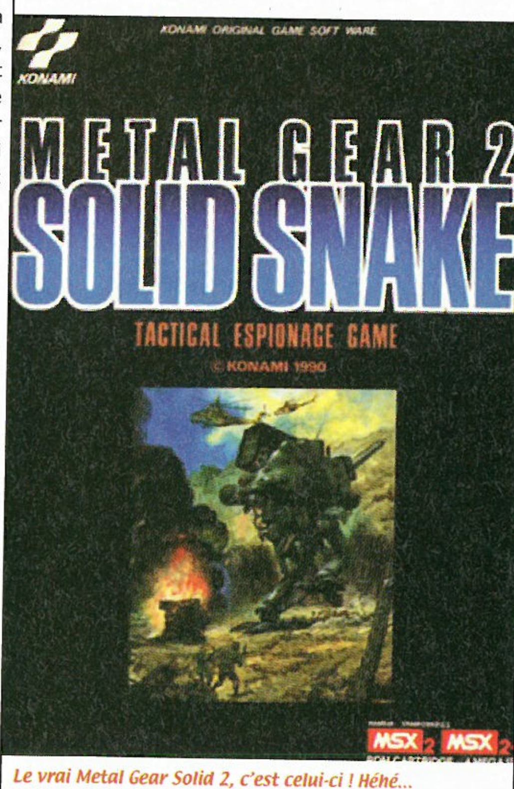
Le saviez-vous ?

- L'équipe interne de Konami qui a développée Contra 3 et Castlevania IV sur Super Nintendo a quitté la société pour créer, en 1992, Treasure (Dynamite Headdy, Gunstar Heroes, Radiant Silvergun...).
- En 1987, Konami sort des jeux sous un nouveau label : Ultra (pour Ultra Games). Nintendo, plus tard, essaiera de récupérer ce nom pour appeler sa console 64 bits « Ultra 64 ». Konami refusera néanmoins de lui céder les droits concernant l'utilisation de ce nom aux États-Unis, et l'Ultra 64 deviendra tout simplement la Nintendo 64...
- Hideo Kojima est le scénariste ou directeur de jeux aussi divers que Metal Gear Solid, Snatcher, Policenauts ou encore Tokimeki Memorial Drama Series.



- C'est avec Scramble (1981) que Konami invente un genre : celui du shoot-them up à scrolling horizontal, avec les ennemis qui arrivent sur la droite de l'écran et des unités qu'il faut bombarder au sol. Les couleurs étaient hideuses (ce rose !) mais le principe sera évidemment repris par d'autres titres...

La vague des jeux vidéo musicaux balaye tout sur son passage, et rapporte une véritable fortune aux heureux instigateurs de cette mode. En arcade, Konami n'est donc pas à plaindre ; quant aux consoles, on sait bien qu'avec des titres comme Vandal Hearts, Suikoden, Dracula X, ou encore, plus près de nous, Silent Hill 2 et Pro Evolution Soccer (je ne parle même pas de MGS 2), l'un des éditeurs phare de ces dernières années possède une image forte auprès d'une très grande majorité de joueurs. Tout semble lui réussir et il faut bien avouer que ce succès est mérité, tant la majorité des titres proposés sont de qualité. Plus que jamais, un exemple à suivre !



Le vrai Metal Gear Solid 2, c'est celui-ci ! Héhé...

A suivre...

Bu$iness Pad

PAR JULIEN CHIEZE
(jchieze@hfp.fr)

Le jeu vidéo : un business à part entière

Bien que glacial, l'hiver 2001 aura été faste pour le grand marché de « l'entertainment » : des films qui affolent les box-offices internationaux (raaah, le *Seigneur des Anneaux*, pour n'en citer qu'un !), des jeux qui calment méchamment (Metal Gear Solid 2, Halo, Rogue Squadron 2) et l'arrivée de nouvelles consoles au potentiel hallucinant (la Xbox et la GameCube), sans oublier la PS2 et la GBA en forme olympique... Pas de doute, le business du divertissement s'apprête à atteindre de nouveaux sommets. L'année 2002 s'annonce donc sous les meilleurs auspices, ludiquement parlant, et ce n'est pas pour nous déplaire ! Happy new year, parce que je le pense sincèrement, parce que ça rime, et parce que vous le valez bien. Et voilààààààààà !

And the winner is...

Retrouvez chaque mois le Top 5 des meilleures ventes japonaises et européennes, toutes consoles confondues. À cause des impératifs de bouclage, les tops présentés ont été arrêtés à la première semaine de janvier et prennent en compte les résultats de l'ensemble du mois précédent. Nos sources sont les magazines *Weekly Famitsu* (Japon), *Digitiser* (Europe) et l'organisme TRST (États-Unis).

TOP 5 JAPON

Super Mario Advance 2 (Nintendo/GBA)
Super Smash Bros. DX (Nintendo/GC)
Mobile Suit Gundam : Federation Vs Zion (Bandai/PS2)
World Soccer Winning Eleven 5 Final Evolution (Konami/PS2)
Momotarou Dentei X (Hudson/PS2)

TOP 5 EUROPE

Harry Potter à l'École des Sorciers (EA/PSone, GBA, GBC)
Grand Theft Auto III (Take 2/PS2)
Tony Hawk's Pro Skater 3 (Activision/PS2, PSone)
James Bond 007 Espion pour Cible (EA/PS2)
FIFA 2002 (EA/PS2, PSone)

TOP 5 ÉTATS-UNIS

Final Fantasy X (Square/PS2)
Grand Theft Auto III (Take 2/PS2)
Super Smash Bros. Melee (Nintendo/GC)
Metal Gear Solid 2 : Sons of Liberty (Konami/PS2)
Tony Hawk's Pro Skater 3 (Activision/PS2, PSone)

Plus c'est long, moins c'est Nintendo

D.R.

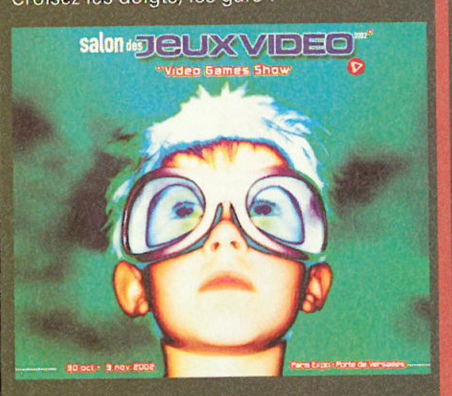
Respirez profondément. Voilà. Maintenant, exercice plus complexe, asseyez-vous sur vos mains. Parfait, vous pouvez désormais lire ce qui suit : Nintendo a officiellement décidé de ne plus produire de titres se développant sur plusieurs dizaines d'heures de jeu ! Ainsi, d'après le mensuel anglais *NGC Magazine*, Nintendo ferait de cette décision une véritable stratégie d'entreprise. Résultat : des aventures comme Zelda ou même Mario verront leur durée de vie nettement raccourcie... tout en permettant de voir débarquer des suites plus nombreuses et moins espacées dans le temps ! Shigeru Miyamoto avait, depuis quelques années maintenant, fustigé les périodes de développement trop longues, trop onéreuses, et aboutissant souvent à des reports à répétition. Pour Nintendo, il s'agirait donc de se concentrer sur le contenu de ses jeux, afin de proposer des titres certes plus courts (probablement à la durée de vie proche d'un Luigi's Mansion), mais plus denses et plus nombreux. Le mois dernier, nous vous indiquions qu'Hiroshi Yamauchi (président de Nintendo) allait financer lui-même la création de « petits jeux » dédiés à sa firme... Voici visiblement le second volet de cette nouvelle politique de développement. Une affaire à suivre.

TÉLEX

Pour la première fois, Nintendo sera présent au Milia, salon mondain du jeu vidéo qui se déroulera à Cannes du 4 au 8 février prochain. **Attraction de ce sympathique stand de 250m² : la présentation de la GameCube et d'une vingtaine de jeux en exclusivité.** Une conférence de presse aura d'ailleurs lieu le 5 février pour, probablement, fixer la date de lancement et le prix de la GameCube sur le Vieux Continent. Précision : le salon est réservé aux professionnels...



Bon, puisque je vous sens un chouïa tendu par l'annonce précédente, sachez d'ores et déjà qu'un **Salon des Jeux Vidéo se déroulera du 30 octobre au 3 novembre 2002 (y a de quoi voir venir) au Paris Expo (porte de Versailles)** ! Sur 12 000 m², ce grand rassemblement dédié aux joueurs vous permettra, normalement, de découvrir consoles et jeux en exclusivité, voire d'initier les moins aguerris. Reste à savoir si les grands noms de notre industrie répondront présents. Croisez les doigts, les gars !



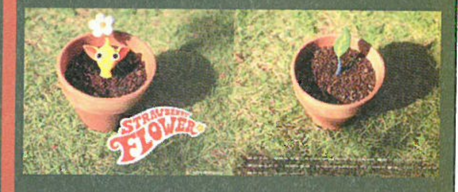
C'est la crise mondiale les gars ! Pourtant, seul modeste résistant, dernier bastion du capitalisme « capitalisant », les e-boutiques européennes ont le sourire. En effet, **pendant les fêtes de fin d'année 2001, et d'après le site overgame.com, les Européens auraient**

TÉLEX

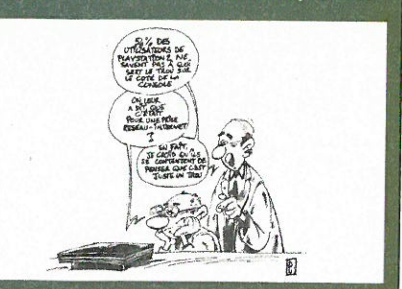
dépensé près de 4 milliards d'euros en achats sur le Net ! Les Français contribuant à hauteur de 300 millions dans cette rondelette somme. Par rapport à l'année précédente, les ventes online ont donc bondi de 90 % (les jeux vidéo n'y sont pas étrangers) sur le Vieux Continent. De quoi vider son porte-monnaie et oublier cette fichue crise. Pfuiiiii, oubliée !



Le single Pikmin fait office de véritable phénomène de société sur l'archipel nippon ! En effet, ce CD audio, baptisé avec goût Strawberry Flower et publié sous le label Toshiba-EMI, s'est déjà écoulé à plus de 460 000 unités en deux semaines. Un vrai raz-de-marée qui pousse Nintendo à envisager la sortie d'un véritable album intégrant d'autres extraits, ainsi que quelques remixes. D'un autre côté, entre les Japonais qui tripent sur les « Bi-bo-bu » des Pikmin, et nous qui déifions les L5 et Star Academy, y a pas de quoi se prendre pour des esthètes. Va comprendre...



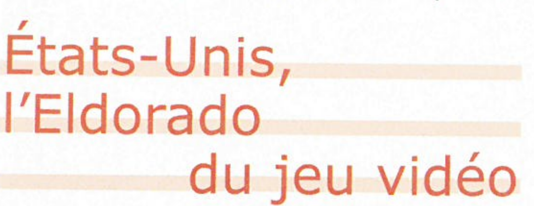
Alors que Sony tente de développer son infrastructure online sur PS2, **une récente étude menée par Yahoo Japon met en lumière le relatif désintérêt des Japonais pour cette nouvelle technologie.** En effet, 54 % des possesseurs de PS2 interrogés se fichent royalement de jouer sur le Net... tandis que 40 % du panel n'était même pas au courant de l'existence du bundle Disque Dur/Carte Ethernet vendu pour la PS2 ! Inquiétant, surtout que la plupart d'entre eux avouent préférer se connecter au Net via un PC et non une PS2. Dans un registre assez similaire, et d'après un sondage réalisé cette fois-ci par le magazine *Famitsu* auprès de revendeurs, 65 % des personnes interrogées pensent que Final Fantasy XI sera un échec ! Jadis précurseurs, nos amis Nippons auraient-ils été frappés de frilosité aiguë ? Espérons qu'ils répondent néanmoins présents le jour J...



Hideo Kojima, King of the World


D.R.

Chez *Newsweek*, ils sont comme ça. Ainsi, afin de bien débuter l'année, le célèbre magazine américain a décidé de publier sa liste des sept personnalités sur lesquelles il faudra compter dans les prochaines années. Ainsi, placé entre Michael O'Leary (patron de la compagnie d'aviation irlandaise Ryanair) et le très français Mathieu Kassovitz, se trouve Hideo Kojima ! Le créateur est ici salué pour la qualité de ses scénarios, ainsi que pour son talent à faire cohabiter jeu vidéo et cinéma. Pour *Newsweek*, la saga Metal Gear représente d'ailleurs l'une des rares productions matures de notre industrie. Une nouvelle fois, chapeau bas Kojima San.



États-Unis, l'Eldorado du jeu vidéo

Alors que de nombreux secteurs peinent à dégager quelques infimes profits, l'industrie du jeu vidéo semble avoir pleinement retrouvé le chemin de la prospérité. Ainsi, aux États-Unis, la fin d'année 2001 fut propice à tous les records, à tous les excès. L'arrivée tonitruante de la Xbox, combinée au succès de la GameCube, de la GBA et du raz-de-marée PS2 a permis d'enregistrer, sur un an (de novembre 2000 à novembre 2001), un chiffre d'affaires en progression de 624 % ! Oui, 624 % ! Tout simplement sidérant. Question chiffres bruts, de janvier à novembre 2001, les jeux vidéo ont capitalisé près de 6,4 milliards de dollars de revenus, contre « seulement » 4,7 milliards de dollars l'année précédente sur la même période. La transition 32 bits/128 bits s'est donc réellement effectuée et la nouvelle génération de consoles entre désormais en pleine phase d'ascension. Au mois de novembre, près de 2,6 millions de consoles next-gen ont trouvé preneur aux States, un sacré record ! Je n'aurai d'ailleurs qu'un mot : Bouyakasha !

T'es dég' Britney !

Riches héritiers d'une tradition séculaire de classification et de hiérarchisation « intellectualisante », les sociétés américaines ont décidé de tirer le bilan de l'année écoulée. Suivant le mouvement, Yahoo.com (la branche américaine donc) a profité du passage à l'an 2002 pour publier son habituel classement des mots les plus recherchés sur son maaaaaaaagnifique (4 ans d'Actor's Studio, les gars) « annuaire virtuel ». Ainsi, pour l'année 2001, c'est le mot « PlayStation 2 » qui occupe la première place, obligeant « l'esclave » Britney Spears à se contenter de la seconde place. Pour info, la troisième place revient à la « WWF » (frissons !), tandis que les très frangins Osama Bin Laden et Nostradamus finissent au coude à coude, décrochant respectivement les 15[e] et 16[e] places ! Classe. Dans un registre plus ludique, la Xbox finit l'année à la 29[e] position et la GameCube à la 81[e]. Oui, oui, moi aussi...

L'heure du bilan-okans !

D'après le site Magic Box, un organisme japonais aurait dressé un classement des ventes des principales consoles encore commercialisées (la Dreamcast et la N64, considérées comme « mortes », n'apparaissent donc pas). Les voici donc, rien que pour vous et votre connaissance intrinsèque du milieu. Au fait, pour ceux qui s'étonneraient de voir ces chiffres datés de septembre 2001, sachez qu'il faut un certain temps, voire un temps certain pour mener à bien cette impressionnante comptabilité. En outre, il restera à attendre les chiffres de vente définitifs de la Xbox et de la GameCube (ainsi que leur lancement en Europe) pour obtenir une vision plus claire des forces en présence. En attendant, enjoy...

Parc de consoles installées dans le monde (septembre 2001) :
Game Boy : 115,98 millions d'unités
PlayStation et PSone : 88,26 millions d'unités
PlayStation 2 : 20,04 millions d'unités
Game Boy Advance : 9,58 millions d'unités

Parc de consoles installées au Japon (septembre 2001) :
Game Boy : 31,99 millions d'unités
PlayStation et PSone : 18,90 millions d'unités
PlayStation 2 : 6,86 millions d'unités
Game Boy Advance : 3,82 millions d'unités
WonderSwan Color : 3,30 millions d'unités
GameCube : 510 000 unités

Ventes de consoles entre mars et septembre 2001 dans le monde :
PlayStation 2 : 9,43 millions d'unités
Game Boy Advance : 8,52 millions d'unités
PlayStation et PSone : 6,03 millions d'unités
Game Boy : 2,25 millions d'unités



Zique Pad

Ça peut paraître bizarre, mais en raison des dates de bouclage de l'Apocalypse, c'est dans ce numéro de février que je viens vous souhaiter mes meilleurs vœux de bonne année, de prospérité, de santé, de fraternité, de « surpuissansité », et bien évidemment de musicalité. Voilà, toi qui accompagne notre petite troupe de gais lurons, toi qui nous lis avec passion, oui, je t'aime ! Nous t'aimons ! Vous êtes tous merveilleux. Irremplaçables dans le cœur de toute l'équipe. J'ai confiance en toi, en vous, pour penser que le 8 février, jour de mon anniver... Argh ! J'ai failli m'griller tout seul ! Allez, bon Zique Pad 2002 à tous...

par Gollum

Metal Gear Solid 2
Sons of Liberty

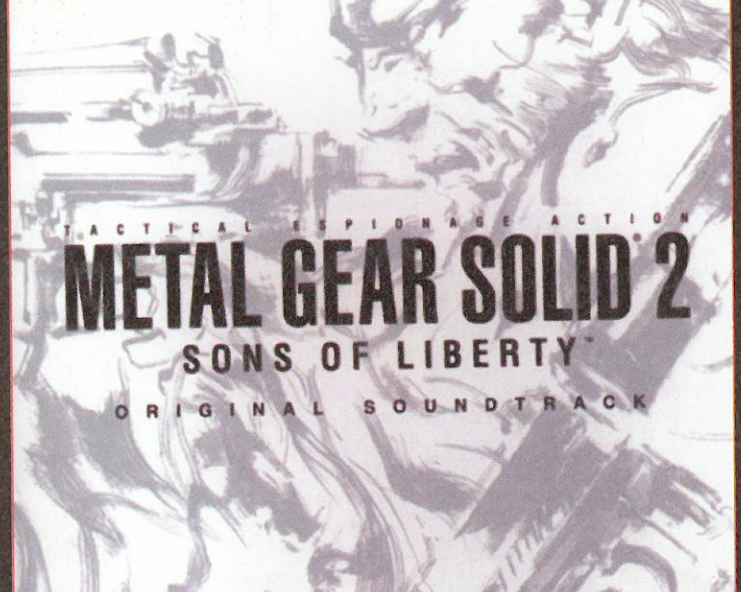
• **Référence** : KMCA 127 • **Compositeurs** : Harry Gregson-Williams, Noriko Hibino et Rika Muranaka
• **Durée** : 45'46 (17 plages)

À jeu d'exception, bande-son d'exception... C'est en tout cas dans cet état d'esprit, et avec le majestueux thème ancré en tête à vie, que j'ai abordé cette B.O. Premier choc : contrairement à ce qui avait été annoncé précédemment, Harry Gregson-Williams (Ennemi d'État, The Rock, Spy Game) n'est finalement pas responsable de l'ensemble des musiques du jeu. Il est aussi important de savoir qu'il n'a pas composé avec le jeu sous les yeux... mais uniquement guidé par des indications d'Hideo Kojima. Un processus qui explique parfois une relative carence en couleur musicale. Pourtant, le principal reproche que l'on pourrait adresser à cet album réside dans son caractère cruellement incomplet ! En effet, de nombreux thèmes ont été oubliés, comme la plage rassemblant Emma, Snake, Otacon qui nous a tous donné des frissons ici ! Quant aux différents morceaux accompagnant les phases d'infiltration ? Pfuii, nada ! Plus cruel encore, certains sont carrément évoqués à la fin de The World Needs Only One Big Boss... avant de s'estomper. Pourquoi ? Tout simplement car un second album paraîtra dans quelques jours au Japon. Mouais, les voies du marketing ont dû de nouveau taper à la porte... Autre légère déception : le cœur de l'album ne possède pas toujours une force inouie. Kill Me Now ! et ses accords techno ultra-agressifs est certes mémorable pour les tympans, mais n'a pas vraiment sa place ici. Que dire aussi de la fade chanson Can't Say Goodbye to Yesterday ? Chacun ses goûts remarquez, je respecte grave tu vois, limite je kiffe. Cependant, comment dissimuler son plaisir à l'écoute d'Opening Infiltration ou encore Russian Soldiers from Kasatka ? La tension se fait ici palpable, soulignée par des percussions incisives, alors qu'en fond, des chœurs et des cuivres annoncent crescendo la présence russe. Les instruments sont ici choisis avec justesse, et certaines sonorités, à la limite du cliché « les plus beaux chants du Bolchoï », s'accordent parfaitement à l'ambiance du jeu. Une sensation tout aussi perceptible dans Big Shell, véritable moment d'anthologie musical, où les nappes sonores lancinantes n'ont de cesse de s'intensifier avant d'imposer une cadence militaire teintée de mystère et d'espoir. Le thème de Fortune, introduit mélancoliquement au saxo, ou encore celui de Vamp, très calme et finalement si oppressant (bien qu'il aurait gagné, à mon sens, à s'enrichir quelque peu), comptent aussi parmi les temps forts de l'album. Finalement, si elle laisse un peu sur sa faim (et puis, 45 minutes, c'est assez court tout de même), cette première B.O. oscille entre l'excellent et le classique. D'un autre côté, rien que pour le thème principal...

Avis

Pour être tout à fait franc, ce premier album de MGS2 s'avère particulièrement inégal... et surtout cruellement incomplet. Certaines plages vous donneront de véritables frissons, tandis que d'autres s'oublieront en une poignée de secondes. Vivement le second CD !





LA MUSIQUE ADOUCIT LES MŒURS... LE PORTEFEUILLE AUSSI

Pour se procurer ces fameux albums, il existe diverses solutions. Soit vous visitez des boutiques telles que Tonkam ou Konci si vous êtes Parisien, soit vous croisez les doigts pour que votre revendeur importe ce type de CD si vous habitez en province. Sinon, un seul moyen bien pratique et efficace (on trouve absolument tout !) : le Net. Voici les meilleurs sites, bien évidemment sécurisés (tous testés sans problème), qui proposent ce type d'articles. Il est même possible d'effectuer des commandes particulières : la classe, en un mot. Selon les sites, les délais de livraison oscillent entre une semaine à un mois.

CD JAPAN (www.cdjapan.co.jp) (Le Must incontournable)
GAME MUSIC ONLINE (www.gamemusic.com)
ANIME NATION (http://store.yahoo.com/freethought/index.html)
TOKYO POP (www.tokyopop.com/tokyopop)
THE PLACE (www.the-place.com)

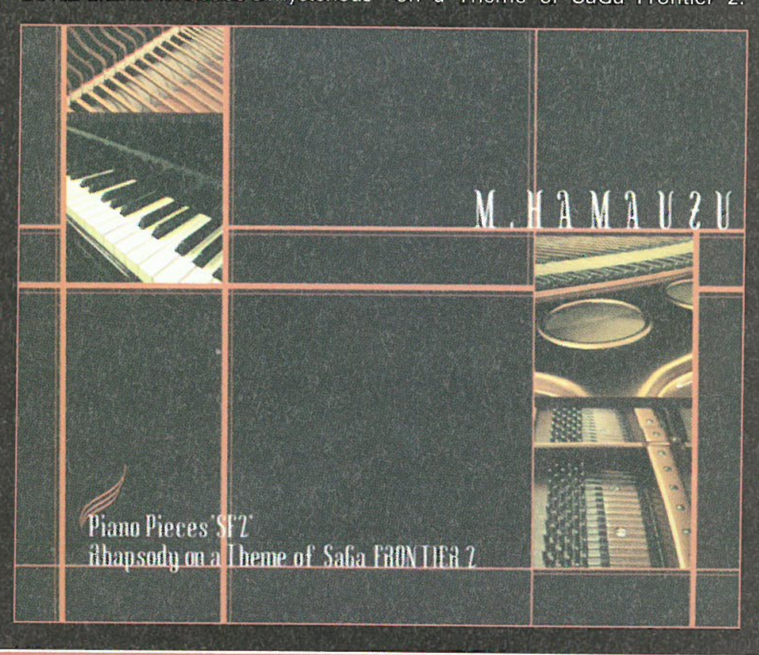
NB

Noter la musique est un exercice complexe. Qui suis-je, moi, pour me permettre de définir quel album dispose de compositions de qualité, ou quel autre vous détruira les oreilles en deux secondes ? Bon, j'avoue, dans ce dernier cas, il y a peu de chances pour que j'en parle, tout simplement car Zique Pad ne rassemblera que la crème des crèmes de la musique de jeux vidéo. Pourtant, parmi les chefs-d'œuvre que nous vous proposerons, certains d'entre vous devront effectuer des choix. On ne peut pas tout avoir, paraît-il. Chaque mois, vous retrouverez donc des petites notes pour vous guider un peu mieux. Il s'agit plus d'appréciations. Tiens, un petit exemple, histoire que vous ne soyez pas perdu. Une note de 8/10 correspond à un excellent album. Tandis que dix « ZP » équivaut au chef-d'œuvre ultime, la composition divine aussi bien au niveau de la composition que de l'orchestration. Il s'agit de l'œuvre qui vous transcendera pendant des siècles. Rappelez-vous, Zique Pad fait la part belle à la qualité et aux compositeurs de talent. Rien qu'à eux. Ouvrez bien vos oreilles !

Rhapsody on a Theme of SaGa Frontier 2

• **Référence** : SSCX-10033 • **Compositeur** : Masashi Hamauzu
• **Durée** : 50'44 (24 plages)

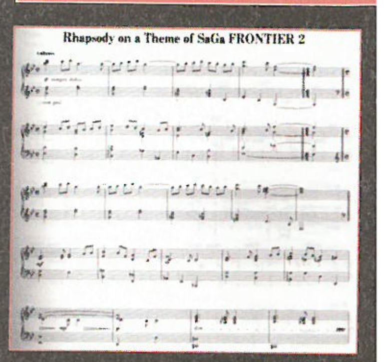
Masashi Hamauzu. Un nom, un artiste sur lequel les fans des productions Square devraient pouvoir compter dans les années à venir. En effet, mine de rien, après s'être illustré en tant qu'orchestrateur des thèmes de Final Fantasy, Hamauzu San a successivement réalisé les B.O. de Chocobo's Mysterious Dongeon et SaGa Frontier II. Deux bandes-son originales et pleines de fraîcheur qui ont permis de renouveler sensiblement la « Square's touch ». Premier élément notable du style Hamauzu : l'omniprésence du piano. Un instrument qui prend toute sa splendeur dans cet excellent Rhapsody on a Theme of SaGa Frontier 2.



Présenté dans un somptueux coffret cartonné (avec partitions et pochette alvéolée pour le CD), cet album propose 18 pièces au piano, suivies de 6 orchestrations. L'articulation des morceaux se scinde en deux parties : neuf premières plages en piano solo, puis neuf morceaux unissant deux pianos pour plus d'ampleur. Si ces dernières tracks s'illustrent bien évidemment par une densité supérieure, les sonorités se mélangent suffisamment subtilement pour ne pas percevoir cette particularité (en clair, c'est pas désagréable du tout). Grâce à des compositions fidèles à l'OSV original, l'atmosphère musicale qui se dégage reste très apaisante. Les partitions d'Hamauzu prennent donc ici une autre ampleur, avec un éclairage plus contemplatif, proposant une sobriété du plus bel effet. Le piano ne se fait jamais heurté, et les divers crescendos jouent avec les sonorités, proposant ainsi des accords souvent originaux. Toujours suave, profond dans les basses, le piano impose sa présence. De leur côté, les plages orchestrales (qui constituent d'ailleurs à proprement parler la Rhapsodie, intégrant d'ailleurs quelques passages improvisés) bénéficient d'un dynamisme supplémentaire et s'étoffent grâce à l'ajout des cordes, d'instruments à vent et de légères percussions. Le piano reste néanmoins une fois de plus l'épine dorsale de ces compositions particulièrement engageantes. La présence d'un ensemble plus riche permet aussi de donner du relief à des sentiments plus tourmentés, de travailler les thématiques avec un spectre plus large. Idéal pour habiller vos chaudes soirées de lecture hivernale au coin du feu, un verre de rhum à la main et de douces masseuses près de vous...

Avis

Profond et apaisant, cet album ravira les plus mélomanes d'entre vous. L'ajout des partitions dans le coffret permettra aux pianistes en herbe de s'essayer aux compositions d'Hamauzu. Une excellente initiative.



Coi Vanni Gialli

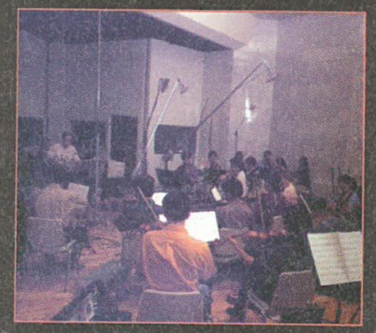
• **Référence** : SSCX-10016 • **Compositeur** : Masashi Hamauzu
• **Durée** : 40'58 (11 plages)

Si vous n'êtes pas particulièrement attiré par le style « piano solo », le très précieux Coi Vanni Gialli vous permettra tout de même de juger des talents de Masashi Hamauzu en version full orchestral grande classe siou plé. Première info : derrière ce titre aux accents bien italiens (pour info, le titre est intraduisible puisque « Vanni » ne veut juste rien dire ! Quelle surpuissance) se dissimule en fait la version orchestrale de Chocobo's Mysterious Dungeon. Voici donc un album bien espiègle et enjoué comme les Japonaises en jupette mauve et socquettes blanches les adorent. Des crescendos harmonieux, de brefs passages à l'accordéon comme dans La Nymphe (en français dans le texte), histoire d'apporter un cachet délicieusement rétro et charmeur. De la soupe en CD ? Hum, eh bien rassurez-vous, car si vous n'échapperez pas à certains clichés bien appuyés, l'ensemble reste très acceptable. Il est d'ailleurs particulièrement intéressant de comprendre comment Hamauzu est parvenu à retranscrire le caractère aussi adorable qu'imprévisible des chocobos. Riche, voire exubérante par instants, comme dans Wodan où tout l'orchestre semble partir à bride abattue, la partition globale de Coi Vanni Gialli mise essentiellement sur une musique insaisissable, toujours en mouvement. Ainsi, hormis sur les morceaux L'illusion ou La Magie, où les cordes conversent avec les hautbois et les xylophones afin de distiller une ambiance plus calme et touchante, le rythme s'avère en général assez soutenu. Certains instruments jouent même parfois à singer les actions des chocobos, qu'on entend par moments picorer au sol. Amusant ou débilisant, à vous de voir. Quoi qu'il en soit, il se dégage une vraie allégresse de cet album. L'instrumentation ne souffre d'aucun reproche, les compositions ont le mérite de ne pas trop se répéter, et les fréquents accords à la harpe (In Dem Untergrund par exemple) rappelleront à certains les petits contes 45 tours où il fallait délicatement tourner la page. Toute une époque.



Avis

Même s'il ne peut pas être considéré comme le meilleur album de Masashi Hamauzu, Coi Vanni Gialli possède suffisamment d'arguments pour convaincre les amateurs d'ambiances sympathiques. Une B.O. que ne renieraient pas les productions Disney.



Netp@d
Les infos chaudes du Net

PAR CHRIS ET ANGEL (cdelpierre@hfp.fr, adavila@hfp.fr)

J'ai désormais décidé de faire mienne l'intro de Netpad et je m'en servirai désormais pour passer des petites annonces personnelles. Quitte à raconter n'importe quoi, autant que ce soit utile... Bon, alors voilà, je lance un appel à tous ceux qui jouent à Tribes 2 sur PC parce que mon équipe (The Silicium Knights) a besoin d'un bon Juggernaut en attaque (entre autres). On joue le mercredi et le vendredi soir. Si ça vous dit, mon e-mail est à côté (n'écrivez pas à Angel, il s'en fout !).

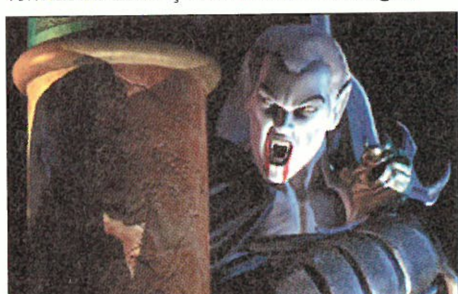
PSone, PlayStation 2

Bon, alors ce mois-ci, j'ai décidé d'être très pratique, avec beaucoup de liens et un encart spécial sites lecteurs survitaminé. J'en profite pour rappeler à certains esprits chagrins que je ne fais pas partie de la matrice et que lorsqu'un lien ne fonctionne plus, ce n'est pas de ma faute et que je n'y peux rien (surtout que, la plupart du temps, quand je les réessaye, ça fonctionne parfaitement, comme par hasard). C'était une remarque en passant... Commençons cette session de Netpad avec plusieurs liens contenant des vidéos intéressantes. Alors voyons, qu'ai-je donc dans ma besace magique ?

www.jp.playstation.com/theater/ram/wa3_b.ram : l'intro de **Wild Arms 3**, pour tous les fans de la série qui seront ravis de voir ce que le jeu va donner sur PS2.

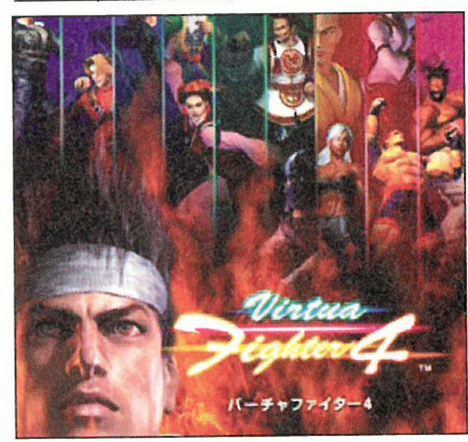
www.playonline.com/ff11/download/movie1/spe.mov : une vidéo de **Final Fantasy XI** monstrueuse (50 mégas) qui montre bien, en tout cas, les différentes races du jeu, de nombreux environnements, l'interface de discussion... Impressionnant.

http://ftp.eidos.com/pub/videos/blood_omen_2/BO2_320.zip : le trailer de **Blood Omen 2** sur PS2 (la suite de Legacy of Kain). C'est au format MPEG et ça fait environ 11 mégas.

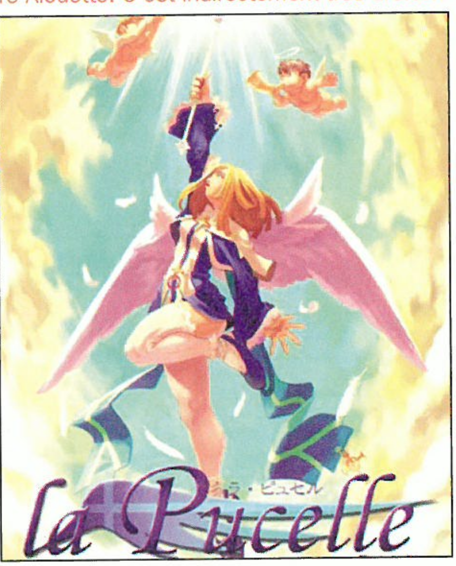


Les infos concernant **Gran Turismo 4** se font plus précises. Il est désormais quasi-certain que le jeu sera tourné avant tout vers le réseau (ce qui prouve la volonté affichée de Sony de s'imposer sur ce créneau). De nouveaux circuits auront pour cadre la Chine ou encore Hong-Kong, et l'on pourrait avoir droit à une météo « temps réel », selon l'endroit où se situera la course choisie. Mais ne vous excitez pas trop : ce titre n'est pas prévu avant un an et demi (voire plus) au Japon.

À l'heure où vous lirez ces lignes, la sortie de **Virtua Fighter 4** sur PS2 au Japon sera imminente. L'occasion pour nous de vous rappeler l'adresse officielle du site, ma foi plutôt bien foutu, qui vous présente les différents personnages sous toutes les coutures et propose en download des vidéos de toute beauté : www.sega-am2.co.jp/VF4PS2/index2.html

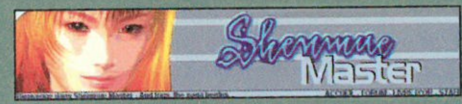


Je ne peux pas m'empêcher de vous parler du RPG de Nippon Ichi Software qui s'intitule « **La Pucelle** ». Les Japonais adorent décidément utiliser des noms « exotiques » auxquels ils ne comprennent rien. Par exemple, dans le jeu, les personnages s'appellent Culotte, Croix, Homard (parce que c'est un pirate habillé de rouge !) ou encore Alouette. C'est indirectement très drôle...



Spécial sites lecteurs

www.shenmuemaster.fr.st : Très beau, très propre, très complet, ce site remplit de joie Julo qui, en le découvrant, se rend compte qu'il n'est pas le seul à aimer transporter des palettes ou déplacer précautionneusement des caisses. Sacré Juju ! (NDChris : je plaisante, je viens de terminer Shenmue et je commence le 2, donc bon, je suis contaminé aussi.)



www.rpgtown.com : Un autre site très bien construit et qui se révèle agréable à lire. Vous y trouverez des critiques de musiques de jeux (Gollum, si tu tombes malade, on sait comment te remplacer), ainsi qu'une page sur Yoshitaka Amano, ou encore de nombreuses vidéos concernant Chrono Trigger.

www.multimania.com/simplyff : Du Final Fantasy en veux-tu, en voilà avec ce site qui propose des fonds d'écran en pagaille, des musiques MIDI et même les roms des six premiers FF (à effacer sous 24 heures après les avoir essayées, sauf si vous avez déjà les cartouches sur Famicom et SNES, bien évidemment).

http://tribe.free.fr : Ce site très éclectique parle aussi bien des jeux d'antan que de ceux qui font l'actualité du temps présent. Il y a aussi des dossiers divers, et on parle au final de tout : consoles, PC, films mangas... Le choix est vaste !

http://laxiuspower.free.fr : RPG Maker est un soft qui permet à n'importe qui de créer son propre jeu de rôle. C'est ce que Damien (mon frère) a essayé de faire avec cette première création (en anglais, attention). Je n'ai pas eu le temps de le finir, mais il paraît que la réalisation s'améliore au fur et à mesure de votre progression. Pour les plus courageux.





PAR CHRIS ET ANGEL (cdelpierre@hfp.fr, adavila@hfp.fr)

Dreamcast

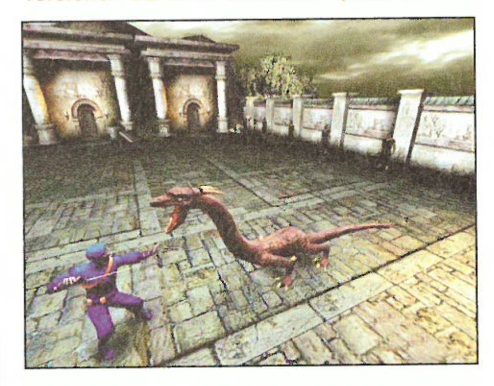
La Dreamcast est en train de vivre ses derniers jours, et pourtant elle fait encore parler d'elle. En effet, une fois de plus, **la dernière machine de Sega vient de voir son prix baisser**. Le prix public constaté est de 99 euros pour la machine seule. Sachant que les jeux sont vendus à 45 euros environ, on peut se constituer une sublime ludothèque pour pas trop cher. En fin de compte, le passage à l'euro, j'y crois de plus en plus.

Heureusement, Sega ne laisse pas tomber les possesseurs de Dreamcast et assure un service après-vente des plus corrects. À partir de février, **une nouvelle version du Dreamkey, la 3.0, peut être commandée sur le site Dreamarena.com**. Parmi les nouveautés, l'utilisateur sera libre de choisir son fournisseur d'accès. De plus, on nous promet un nouveau navigateur plus pratique à utiliser. Reste à savoir quand l'adaptateur Broadband arrivera chez nous, s'il arrive un jour... Attention toutefois, à partir du 1er mars, il sera indispensable à toute connexion. Vous savez ce qu'il vous reste à faire...

Xbox

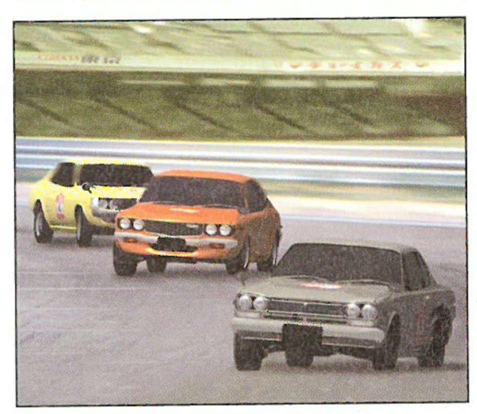
Le président de Croteam a annoncé que le moteur graphique de Serious Sam, **le Serious Engine, sera prochainement disponible pour des développements Xbox**. Du coup, un épisode mettant en scène le héros de la série (qui s'appelle Sam, comme vous pouvez vous en douter) serait plus qu'envisagé. Pour mémoire, Serious Sam est un FPS assez déjanté sorti l'année dernière sur PC où la destruction massive et la déconne font bon ménage. En toute honnêteté, son portage sur Xbox serait une bien bonne idée !

Aaaah, Last Ninja... Je m'en souviens encore. Il y a une quinzaine d'années, à l'époque où les ninjas était super à la mode, j'avais acheté le deuxième volet sur ce bon vieux CPC 464. Le packaging incluait une cagoule ninja en toile pourrie et un shuriken en plastique bas de gamme qui sentait bon le pétrole. Ça m'avait rendu aussi heureux qu'un singe avec un régime de bananes. Esprit revival oblige, **Last Ninja : The Return est annoncé sur Xbox**. Screenshots à l'appui, on sait que le jeu sera entièrement en 3D et que cette fois, il y aura une part de furtivité. Des versions PS2 et PC sont aussi prévues.



Argh, j'ai été langue de p... le mois dernier, quand je faisais de l'humour sur le dos de **Microsoft au sujet des serveurs de jeux pirates créés grâce au logiciel Gamespy**. En fait, ça ne dérange pas le fabricant, bien au contraire. Voici quelques extraits du communiqué officiel qui a été publié : « Nous pensons que les efforts de Gamespy représentent une expérience intéressante réalisée par et pour des hardcore gamers. » ; « C'est stupéfiant et passionnant de voir l'entrain que les joueurs mettent pour pouvoir profiter de leurs jeux Xbox en ligne. » Moralité : c'est bien les gars, amusez-vous autant que vous voulez. Classe !

La sortie de Sega GT 2002, prévue pour mars 2002, a été repoussée à une date inconnue. Cependant, il a tout de même fait l'objet d'une présentation lors du salon de l'automobile de Tokyo qui a eu lieu du 11 au 13 janvier dernier.



Eidos a bien confirmé que leurs trois titres prévus sur **Xbox, Blood Omen 2, Commandos 2 et Hitman 2, sortiront en mars 2002.**

GameCube

Oh, comme c'est étonnant ! **Un Mario Party 4 semble d'ores et déjà prévu par Nintendo.** Au programme, plein de mini-jeux passionnants qui ne saoulent pas au bout de 30 minutes, non, non, pas du tout... On peut facilement imaginer que pour sa sortie américaine, le jeu subira les foudres de la censure tant la violence y est cruelle. Ok, vous m'avez démasqué, en fait ce sera super axé grand public. Décidément, on ne vous la fait pas à vous, hein ?!

Capcom est hardcore en ce moment. Après les déclarations de Shinji Mikami, qui a affirmé que les développements de Devil May Cry et Resident Evil Code : Veronica X lui avaient été imposés sur PS2, v'là ti pas que le développeur annonce quatre autres titres exclusifs GameCube qui devraient sortir dans le courant de l'année. Dans le tas, il devrait y avoir une nouvelle série sécrète. Une nouvelle série, qu'est-ce que ça peut bien être ? Street Fighter ? Enfin, tout ça sert à bien faire comprendre que Capcom est à fond derrière la GameCube.



Hudson Soft vient de confirmer que **Bloody Roar 3 fera l'objet d'une conversion sur GameCube** et devra sortir en magasin vers le mois de mai. Par rapport à la version PS2, le titre devrait contenir de nouveaux personnages ainsi que des coups spéciaux inédits. Et là, je sens que votre vie vient de prendre un nouveau sens.

Koei a annoncé ce qui sera leur premier jeu sur GameCube : Houshin, un titre d'action/aventure en 3D basé sur l'ancienne mythologie chinoise. Vous y incarnerez un personnage envoyé par les dieux pour retrouver des trésors volés. Une version Game Boy Advance compatible avec le Link GC sera disponible au même moment, c'est-à-dire au printemps. En revanche, la



version portable sera un RPG des plus classiques.

Lors du pas très récent Gameworld Exhibition à Helsinki, **Nintendo a dévoilé une liste des jeux actuellement en développement**. Parmi les nouveautés, on trouve Star Wars Episode 2 : Attack of The Clones, Rogue Spear, ainsi que Rayman M et Rayman Tribes. On y trouve aussi un certain Mario Kart !

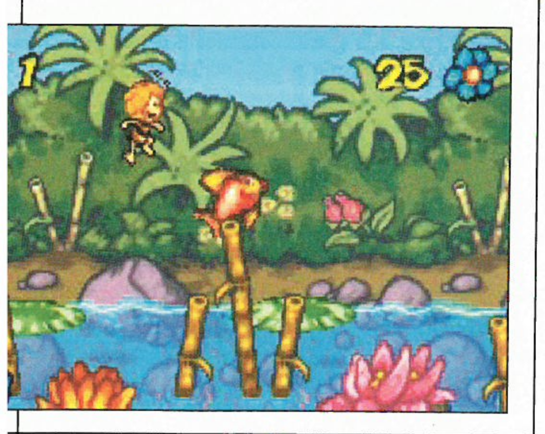
Le line-up de la GameCube n'arrête pas de changer. Voici **la dernière liste des jeux qui sortiront très prochainement aux États-Unis** : 18 Wheeler Pro Trucker, All-Star Baseball 2003, Bloody Roar : Primal Fury, Dark Summit, ESPN International Winter Sports 2002, ESPN MLS Extra Time 2002, Gauntlet : Dark Legacy, James Bond : Agent Under Fire, Legends of Wrestling, NBA 2K2, NBA Courtside 2002, NBA Street Basketball, NFL Blitz 2002, Pacman World 2, Rayman M, Smashing Drive, Spy Hunter, Tetris World, Virtua Striker 3.

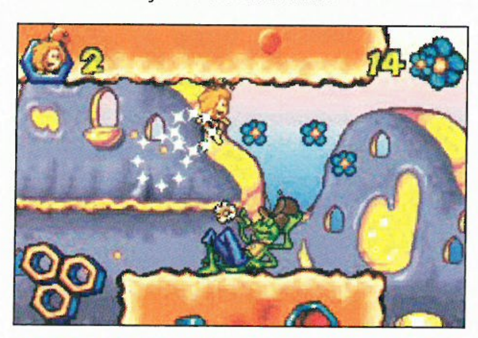
Arcade, portables, divers

Non content de faire du multi-plate-forme, **Arc développe en ce moment une version arcade de Guilty Gear** qui, comme d'habitude, comprendra tout plein de nouveautés, par exemple de nouveaux personnages.



Argh ! **Vivarium prévoit de sortir une version Game Boy Advance de Seaman**, le jeu le plus glauque de la planète. Reste à savoir si, comme dans les précédents volets, le jeu sera fourni avec un micro. Comme un malheur n'arrive jamais seul, cette édition sera compatible avec celle prévue pour la GameCube. L'esclavagisme virtuel a encore de beaux jours devant lui...





Tiens, une nouvelle qui va faire plaisir à Laure, l'ex-lofteuse qui a savamment su se reconvertir en mauvaise présentatrice. **Maya l'Abeille ressort du placard et s'apprête à devenir un jeu de plate-forme sur Game Boy Advance**. Maya l'Abeille : la Grande Aventure contiendra six niveaux d'un intérêt certain. Ça empeste le jeu kitch, tout ça...

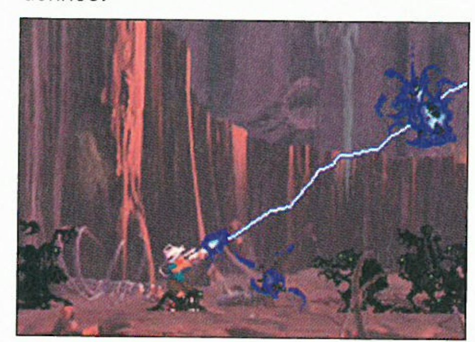
Encore un nom à ajouter à la liste des jeux profitant de la compatibilité GameCube/ Game Boy Advance. En effet, **sur Animal Forest, en branchant la portable, une nouvelle île apparaît avec tout plein d'animaux**. Ensuite, on peut transférer le territoire insulaire sur la GBA afin de s'amuser avec un des personnages. Le tout sans aucun besoin de cartouche. Dans l'absolu, il n'y a rien de bien révolutionnaire, mais cela tend à prouver que la complémentarité entre les deux consoles est bien présente et que les éditeurs commencent à en tirer parti.

Sega a l'intention de sortir **un Smash Pack pour GBA regroupant quelques grands hits de la Megadrive**. On ne connaît pas encore les titres disponibles, mais on peut facilement supposer que figureront les classiques Golden Axe, Altered Beast, ainsi qu'un Sonic, voire un Shinobi si on a de la chance. La cartouche sortira en mai aux États-Unis et aucune date n'a été annoncée pour l'Europe.

Alors que nous vous annoncions, il y a quelques mois, l'arrêt définitif des activités de SNK, voilà qu'une forte rumeur commence à circuler au sujet d'une éventuelle résurrection. Playmore, une société à l'origine spécialisée dans le Pachinko, posséderait actuellement les droits de propriété intellectuelle de SNK. Ainsi, une filiale répondant au doux nom de SNK NeoGeo serait sur le point d'être créée. Si, dans un premier temps, le seul but sera de lutter contre le piratage des produits SNK, la reprise du développement ne serait pas étonnante. D'ailleurs, toujours selon la rumeur, on retrouvera à la tête un certain Sang Min Lee, président de Mega Enterprise. Je le répète, rien de tout cela n'est officiel mais les bruits circulant à ce sujet sont tellement persistants que l'on peut vraisemblablement s'attendre à une renaissance.

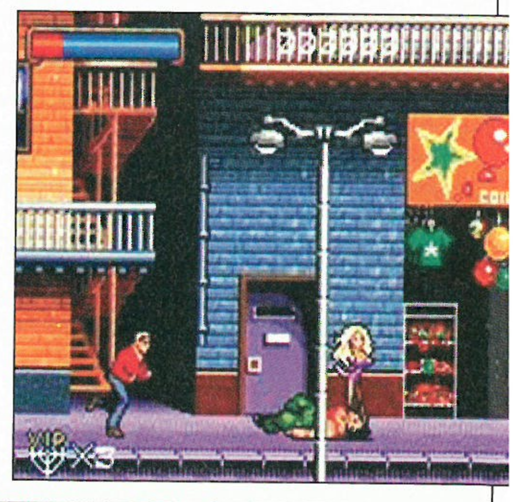
Décidément, Electronic Arts est toujours à la pointe. L'éditeur vient de signer **un accord avec The Lego Company**, dans lequel les deux parties s'engagent à travailler conjointement pendant trois ans sur la création d'une trentaine de jeux. Ça fait tout de même dix jeux par an ; en plus, les quatre plates-formes de jeu nouvelle génération seront concernées. Ça me fait furieusement penser aux Army Men de 3DO, tout ça. On en voyait environ un par mois et chaque nouvelle version était pire que la précédente. Ah oui, j'oubliais, ces jeux sont destinés au jeune public... il va être gâté.

Plus d'un an après l'annonce de la conversion **Heart of Darkness sur GBA**, Infogrames a annoncé que le projet avait été finalement annulé. Aucune raison officielle n'a été donnée.



Décidément, on va de surprise en surprise. Activision a annoncé que **le quatrième volet de Tony Hawk était déjà en cours de développement**. Le titre sortira en 2003 sur toutes les consoles du monde. J'espère que Neversoft se décidera enfin à inclure de véritables nouveautés, autrement je connais un Corse qui ne va pas être content.

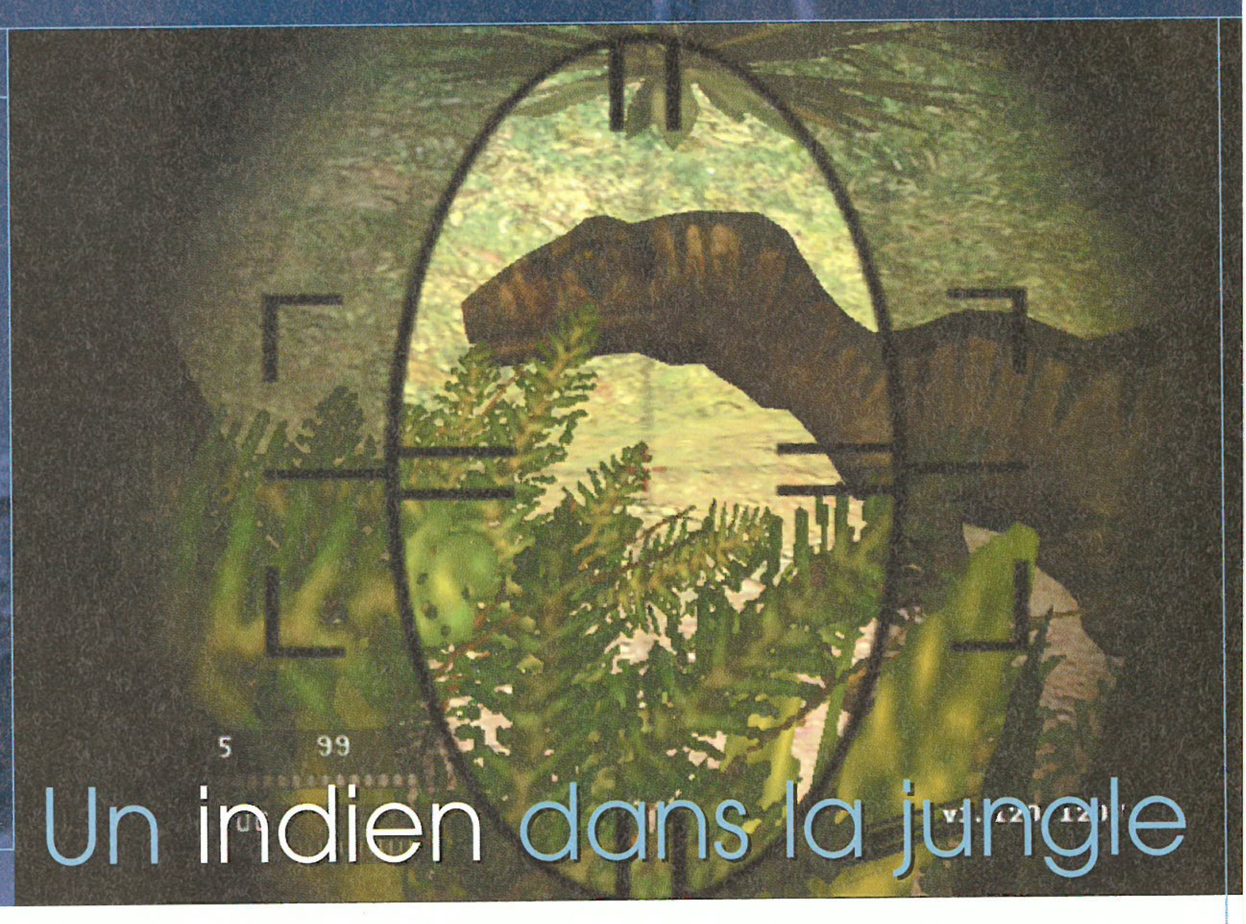
Vous voulez savoir ce qu'est un grand jeu ? Eh bien ce n'est sûrement pas **VIP, l'adaptation de la série TV éponyme avec Pamela Anderson**. Si vous ne me croyez pas, regardez le screenshot et jugez par vous-même !



SOURCES (LISTE NON EXHAUSTIVE) : Gaming News, FGNonline, Next-Generation, Sega Holic, Madman's cafe, Gamespot, Game Online, Fastest Game News online, CEX, GodMars Sky...

Turok Evolution

L'Indien le plus armé de la galaxie fait ses adieux à la Nintendo 64 et fêtera bientôt son grand retour, dans une nouvelle version 128 bits prévue sur PlayStation 2, Xbox et GameCube. Pas de jaloux.



Un indien dans la jungle

Turok avait mis tout le monde d'accord lors de la sortie de la Nintendo 64, aux States et en Europe : la nouvelle console de Nintendo en avait vraiment dans le bide ! Le FPS était officiellement un genre qui se prêtait à merveille à sa configuration hardware et à l'ingéniosité de sa manette, ce qui a rassuré pas mal de monde et a même presque rendu jaloux les PCistes de l'époque... Bref, en 1997, Turok, c'était pas de la gnognote, c'était même un grand jeu ! Les versions se sont ensuite succédé, sans que l'Indien ne fasse une seule infidélité à Nintendo, même pas une toute petite : Turok 2 : Seeds of Evil en 1998, Turok : Rage Wars (un épisode spécial multijoueur) en 1999, Turok 3 : Shadow of Oblivion en 2000... Et voilà qu'en 2002, pour le quatrième épisode officiel de la saga, Nintendo sera doublement trompé !

La **vache** !

Ouais, ça fait mal... Quoique, remarquez, la série s'est quand même pas mal essoufflée depuis le temps, et il y a sûrement beaucoup moins de « hype » autour d'elle aujourd'hui qu'à ses heures de gloire. Et puis, nous rentrons dans la période vidéoludique du « grand portage », fallait s'y attendre. Ainsi, « Turok Evolution » sortira bien sur GameCube, mais aussi sur PlayStation 2, Xbox et Dreamcast... Nan, je plaisante pour la Dreamcast, détendez-vous. Bref, nous avons eu la joie de voir tourner le bébé dans une version pas super avancée, mais qui laissait déjà présager pas mal de choses. Les trois éditions du jeu sont développées parallèlement depuis quelques mois, ce qui peut laisser supposer que chaque jeu sera optimisé pour la console sur laquelle il tournera... Mais que nenni ! Après avoir posé la question au chef de projet, ce dernier nous a affirmé que chacun des jeux serait strictement identique aux deux autres, pour que les possesseurs de différentes consoles ne se sentent pas défavorisés par rapport aux copains. Mouais, vous savez ce qu'on en pense, le nivellement par le bas, tout ça... Mais bon, allez, il est temps de vous parler un peu du jeu, quand même.

Retour aux sources

L'équipe a commencé le développement de ce nouvel épisode il y a quelques mois, soit un an après la sortie du troisième volet de la série. Après quelque temps de réflexion, un premier choix important a dû être fait : continuer le délire « port'nawak » ou revenir aux sources du premier épisode... À mon goût, heureusement, ils ont fait le bon, puisque ce nouvel opus renouera avec les racines, l'origine du vieux trip « chasse aux dinosaures ». Une bonne nouvelle, une ! Ainsi, vous ne retrouverez ici aucun décor urbain à la Turok 3 et encore moins des personnages ennemis contemporains, mais une jungle bien vaste et bien épaisse, remplie de toutes sortes de « vrais » dinosaures ! Le charisme et la présence du personnage principal seront également renforcés par rapport aux autres volets ; les développeurs tiennent bien à ce que le joueur assimile Turok au héros de la saga, et non simplement à un titre de jeu. On le verra ainsi plus souvent par le biais de cut-scenes plus nombreuses et surtout plus scénarisées qu'avant. D'ailleurs, pour rester au scénario, sachez que ce quatrième épisode représente en fait les origines de la saga, une sorte d'épisode zéro qui vous expliquera tout, absolument tout sur le pourquoi du comment de toute cette étrange histoire... C'est vrai qu'un Indien à moitié nu, dans une jungle pleine de dinosaures sur lesquels il balance allégrement des roquettes dernier cri, c'est pas forcément super compréhensible, n'est-ce pas ?

Éditeur : Acclaim
Machines : PlayStation 2, GameCube, Xbox
Dispo. Europe : Courant 2002

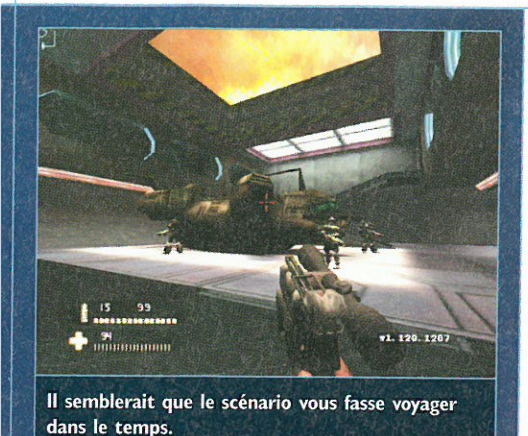
Un vrai **monde vivant...**

...voilà en gros le message qu'on a voulu nous faire passer. Il faut dire que la version Xbox que l'on a vue n'était pas vraiment avancée, et sur certains points, il fallait un peu d'imagination pour comprendre et visualiser la myriade de détails dont on nous parlait. En tout cas, niveau réalisation, l'objectif numéro 1 de l'équipe de développement est d'immerger le plus possible le joueur dans cet univers hostile. En marchant, vous pourrez observer de petits dinos peureux qui s'enfuient en vous entendant approcher, d'énormes diplodocus qui bouffent tranquilles, ou encore des troupeaux de triceratops qui vaquent à leurs occupations (déjeuners entre amis, piscine, etc.). En levant la tête vous remarquerez différents oiseaux traversant les cieux. Tout ce petit monde pousse des cris, fait du bruit en se déplaçant, bref, des tonnes de petits détails sympathiques qui forcent l'immersion et risquent au passage de nous faire bien flipper lorsqu'un gang de raptors du Bronx vous tombe dessus. L'Intelligence Artificielle de ces bestioles sympathiques représente un autre facteur intéressant, puisqu'en attaquant un dino isolé, par exemple, ce dernier criera pour alerter ses semblables, ou s'enfuira carrément pour aller les chercher et vous attaquer ensuite en groupe... Sympa, d'autant que les animations de toutes les espèces (on en comptera 30 en tout dans la version finale) s'annoncent de très bonne facture.



Turok My World !

Toutes les « features » des premiers épisodes seront évidemment de la partie, avec notamment un arsenal de 8 armes très variées (qui peuvent avoir 3 fonctions différentes), de nombreux mouvements dont il faudra savoir se servir avec doigté dans certaines phases de « plate-forme », des passages sous l'eau, etc. Cette aventure s'annonce aussi longue que les précédentes et proposera même une nouvelle phase de shoot à dos de ptérodactyle, qui vous permettra de voir les vastes niveaux d'en haut, ou encore de contempler l'animation détaillée d'un diplodocus qui s'écroule après avoir reçu un missile dans la tronche (un truc dont le chef de projet avait l'air de raffoler) ! La version finale comptera également de nombreux modes Multijoueurs pour 2 à 4 personnes (pas de Coopération prévue, dommage). On espère vous en dire plus là-dessus, mais aussi sur la qualité des autres versions du jeu (PlayStation 2 et GameCube) dès le mois prochain, puisque nous devrions voir d'ici là une nouvelle version chez les développeurs, au Texas. Voilà, en attendant, ça s'annonce plutôt pas mal, même s'il est préférable de réserver notre jugement pour cette prochaine fois, avec des versions plus finalisées, espérons-le.

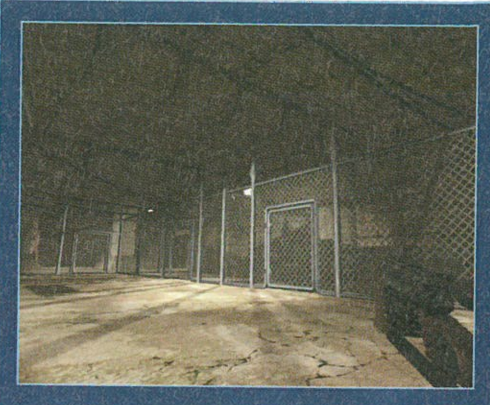


Il semblerait que le scénario vous fasse voyager dans le temps.

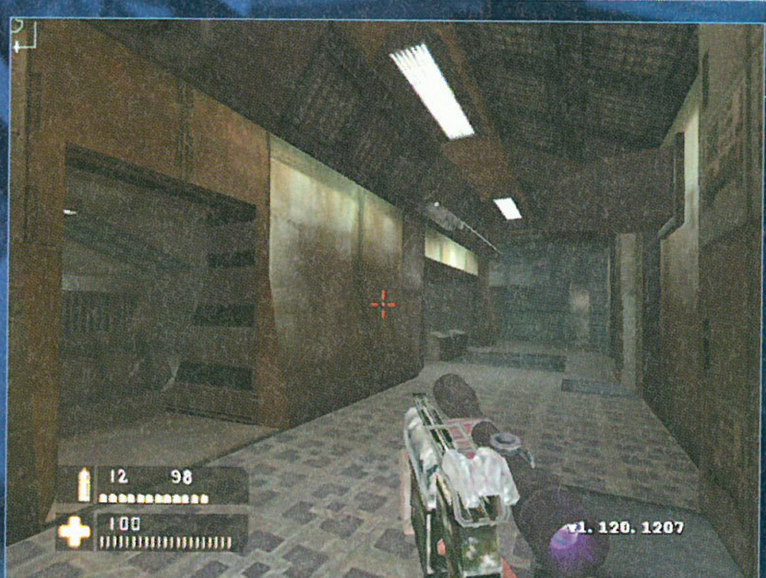




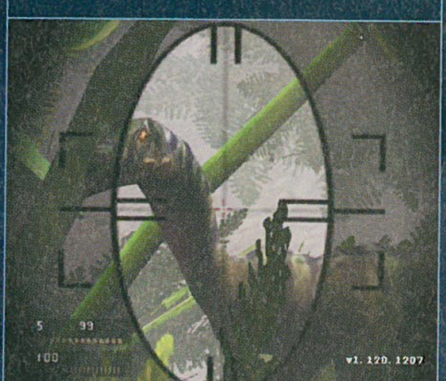
Le scénario vous emmènera dans d'étranges endroits et vous en apprendrez beaucoup plus sur la genèse de Turok.



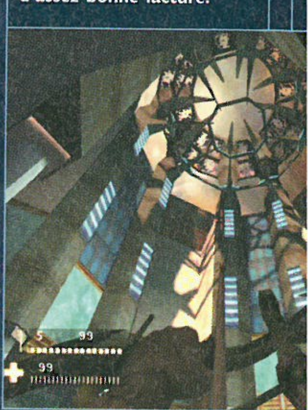

L'équipe de développement au grand complet... Des bons Texans « quin'enveulent » !



Certains décors sont modernes... mais on reste loin des délires contemporains de Turok 3.



Oui, on peut sniper avec l'arc... C'est un peu ça aussi, Turok !


La réalisation devrait être d'assez bonne facture.

PAR JULO

Sensations à la Chaîne

JET LI

MICHELLE YEOH

UNE RENCONTRE DE LEGENDE

TAI-CHI MASTER

UN FILM DE YUEN WOO PING

SORTIE NATIONALE LE 23 JANVIER 2002

* 0,34 euro/mn

LE NOUVEAU JET LI C'EST AVEC CINEMASCOPE

Le 23 janvier, à l'occasion de la sortie du film "TAI CHI MASTER", le nouveau Jet LI, retrouvez Vérane le dimanche 20 janvier à 11h30 dans Cinémascope.
Rediffusions : mardi 22 à 1h et mercredi 23 janvier à 20h.
Plus d'infos : www.mcm.net, 3615 MCM* ou 08 36 68 22 66*



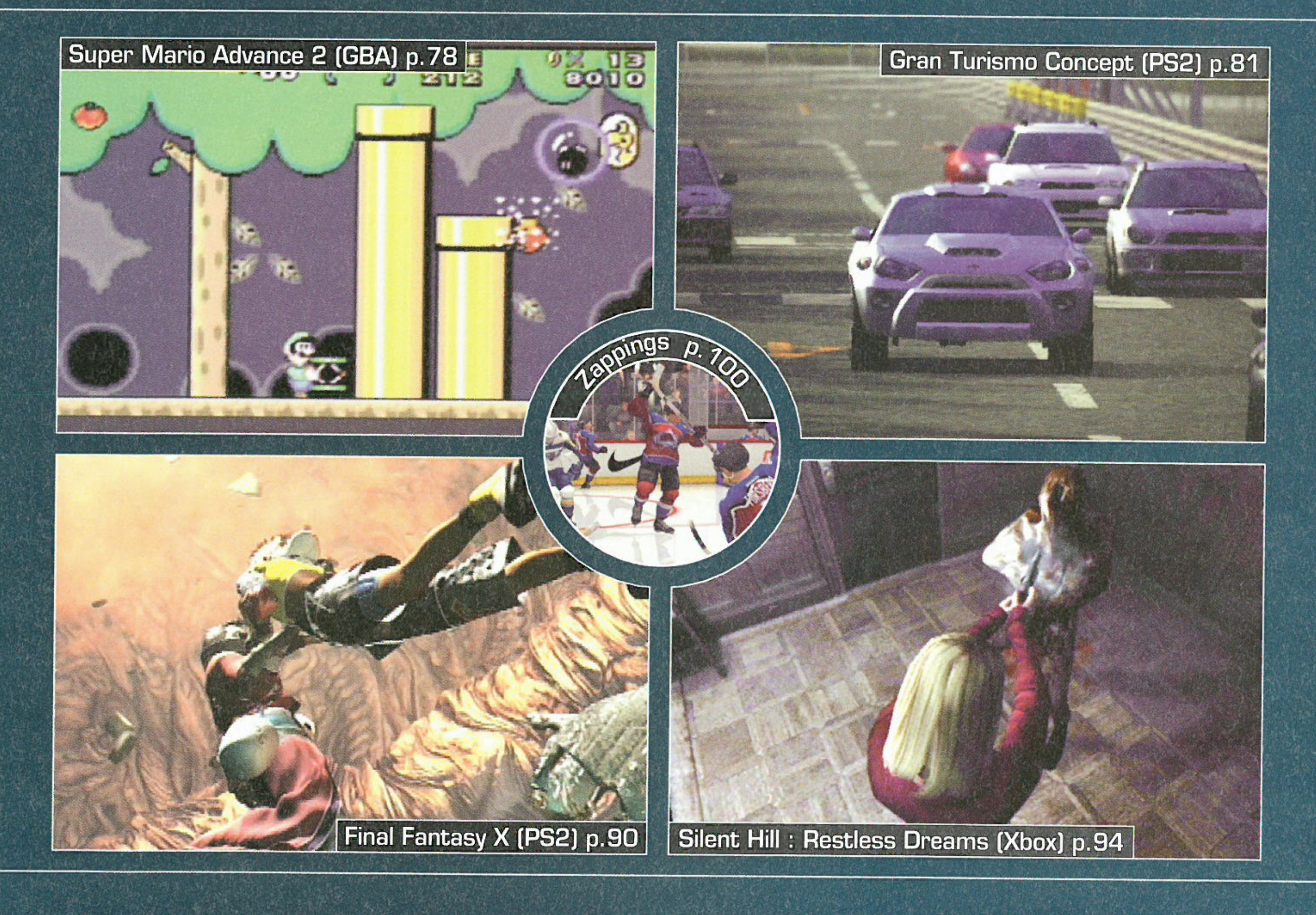
MCM disponible sur 

0 810 711 711 (0,03 euro/mn) www.upcfrance.com



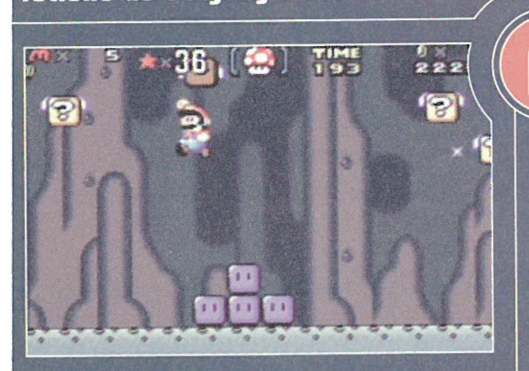
Toutes les sorties japonaises et américaines

En ce mois de février de l'an de grâce 2002, les États-Unis et le pays du Soleil Levant se disputent le marché de l'import. La star de cette rubrique Zoom bien fournie, c'est bien évidemment la version ricaine de Final Fantasy X. Espérons que dans le futur, nos enfants ne soient jamais sapés comme les héros de ce volet ! Arf ! Arf ! Sinon, les éditeurs continuent d'alimenter la Xbox en jeux plus ou moins bons. Max Payne divise les foules, la conversion de Silent Hill n'est pas tout à fait à la hauteur de ce que l'on attendait… Quelle que soit la console, la tendance actuelle est en tout cas au portage, surtout du côté des mêmes éditeurs qui, en se précipitant pour rafler un maximum de biffetons, ont complètement zappé la notion de qualité. On s'étonnera une fois de plus de la faible présence dans nos colonnes de la GameCube, qui se contente d'un portage sans génie du deuxième volet des aventures du hérisson mutant de Sega. Mon petit doigt me dit qu'il va s'en passer des choses lors du prochain salon de l'E3, mais malheureusement, tout ça est encore bien loin… Patience.


Super Mario Advance 2 (GBA) p.78
Gran Turismo Concept (PS2) p.81
Zappings p.100
Final Fantasy X (PS2) p.90
Silent Hill : Restless Dreams (Xbox) p.94

Super Mario Advance 2

À peine la cartouche arrivée dans la salle des tests que Julo, Angel et Gollum me sautent dessus pour pouvoir mater le jeu. Une réaction cavalière qui n'est pas sans rappeler le jour où Willow nous a apporté son numéro fétiche de Playboy à la rédaction. Supeeeer...





Lorsque le Yoshi rouge avale une tortue, il peut cracher des flammes !

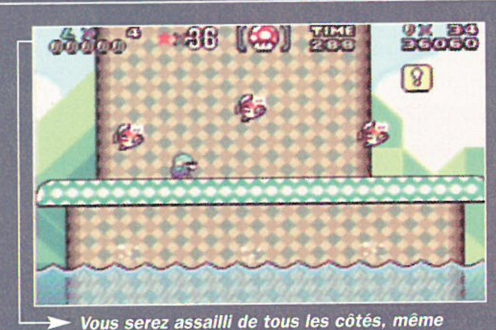


L'action semble figée, mais votre plate-forme ailée se déplace à vive allure dans les airs !

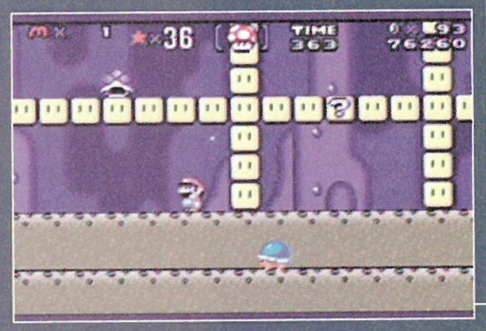
Au moment où j'écris ces lignes, j'ai la haine ! Je venais de m'acheter un scooter flambant neuf, qu'on m'a volé 5 jours après, juste avant Noël ! Comme un abruti, je l'ai garé à un endroit vraiment craignos de Paris. Quand je suis revenu, il ne restait plus que la roue attachée au cadenas, qui, d'ailleurs, a super bien résisté ! Inutile de vous préciser que j'ai envie de tout exploser autour de moi ! Du coup, Super Mario World sur Game Boy Advance tombait plutôt à pic pour y passer mes nerfs. Sans ça, j'aurais peut-être commis un crime contre le premier mec qui me regardait de travers dans la rue. On l'oublie souvent, mais c'est aussi ça les jeux vidéo : un exutoire efficace qui permet de canaliser son agressivité et d'être gentil dans la vraie vie. Cela dit, si jamais je tombe sur ces gros b...

LE PLUS DIFFICILE DES MARIO

Mais ne ressassons pas les vieux malheurs et abordons sans traîner le sujet qui nous intéresse, à savoir Super Mario Advance 2 sur GBA. Les plus âgés d'entre vous auront comme un air de déjà vu en lisant ce qui va suivre. Normal me scanderez-vous, car cette version s'avère semblable en tous points à la mouture Super Nes sortie il y a 11 ans de cela, avec toutefois les ralentissements en moins. De loin le plus difficile de la saga en termes de challenge, SMA2 renaît donc de ses cendres pour notre plus grand plaisir, avec ses légendaires 76 stages et ses tonnes de lieux secrets. Pour ne rien vous cacher, le soft ne s'adresse pas aux néophytes des jeux de plate-forme mais bel et bien aux experts du paddle. Car il vous en faudra des tentatives avant de pouvoir passer chaque niveau, avec ses nombreux promontoires mobiles, ses ennemis variés et ses décors truffés de pièges. C'est vous dire : même Super Mario Advance 1 est en comparaison une véritable promenade de joie !



Vous serez assailli de tous les côtés, même des eaux !



Servez-vous de la carapace violette pour éliminer la tortue qui passe en contrebas.

PLATES-FORMES RULEZ !

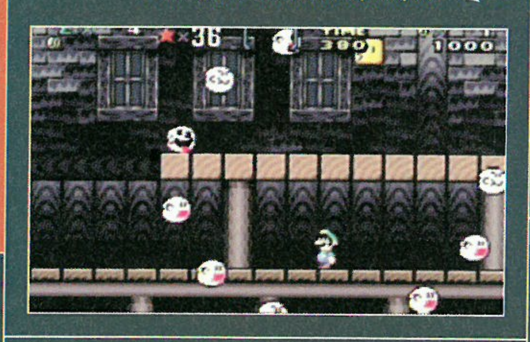
Bien entendu, on ne vous apprendra rien de foncièrement original sur SMA2 puisqu'il se trouve à l'origine du concept qui a inspiré bien des jeux de plate-forme sur toutes les consoles actuelles. Il est possible de diriger soit Mario, soit Luigi, tous deux bénéficiant d'une prise en main radicalement différente. Le premier est plus vif dans ses déplacements et plus efficace dans ses attaques, tandis que le second saute plus haut mais dérape énormément sur le sol. Personnellement, j'ai une préférence pour Luigi, qui offre une maniabilité plus appropriée pour passer les stages les plus diaboliquement pourvus en planchers ambulants. Mais ce perso nécessite tout de même un contrôle permanent au pad, du fait de sa grande sensibilité de réaction. Histoire de ne pas briser une recette gagnante, sachez qu'on retrouve les classiques plots marqués d'un point d'interrogation à cogner d'un coup de tête pour obtenir diverses options (champignon qui vous fait grandir, l'étoile qui confère l'invulnérabilité, la cape qui permet de planer, la fleur qui offre des tirs de projectiles...) et les désormais classiques pièces d'or à récolter pour gagner des vies supplémentaires. L'enfance de l'art !

Super Mario Advance 2

Éditeur	Nintendo
Dispo. Europe	Courant 2002
Genre	Plate-forme
Nbre de joueurs	1 à 4 (pour Mario Bros !)
Sauvegardes	Pile dans la cartouche
Niveaux de difficulté	1
Difficulté	Difficile
Continues	Sauvegardes
Spécial	Qu'est-ce que c'est dur !
Existe sur	Super Nintendo
Compréhension de la langue	Inutile



Prenez garde aux mines aquatiques !

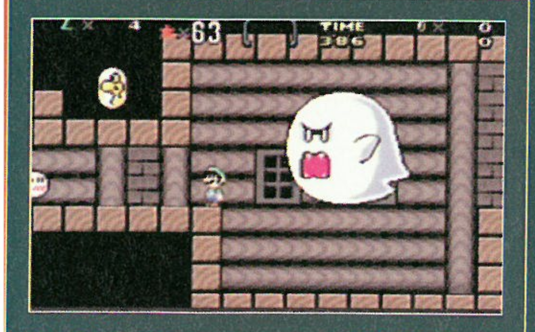


MAIS CE N'EST PAS TOUT !

En effet, n'oublions pas de parler de la pléthore d'éléments qui font de Super Mario Advance 2 l'épisode le plus profond de la série en termes de plaisir de jeu. Comme par exemple son principe d'interrupteurs de différentes couleurs qui matérialisent de nouveaux blocs (en pointillés) et vous permet d'accéder à des zones normalement inaccessibles, ses myriades de caches à pièces d'or tapissant le fond de certains tuyaux plantés dans la terre, son système de « warp » vous faisant sauter des niveaux via des clés à dénicher… En substance, à l'instar d'un Warioland, il sera nécessaire de revenir sur ses pas pour explorer sans relâche les anciens stages afin de débloquer des secrets ou ouvrir des passages vers d'autres mondes jalousement gardés sous silence par le sieur Miyamoto. De longues heures de jeu qui vous procureront une immense fierté une fois le soft terminé à 100 % ! D'ailleurs, rares sont ceux qui peuvent se targuer d'avoir entrepris cet exploit avec succès ! Même moi je n'y suis pas arrivé, pour tout vous avouer…

UNE RÉALISATION ATTACHANTE

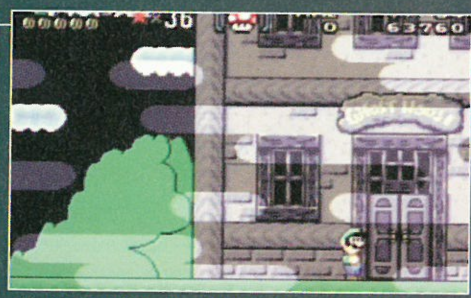
Malgré son retard de 11 ans à la datation au carbone 14, il est tout de même surprenant de constater que le titre n'a pas pris une seule ride ! En effet, Super Mario Advance 2 reste définitivement dans le coup, et ce, même si on le compare aux dernières productions en la matière sur GBA. Je fais référence au Rayman d'Ubi Soft ou au truculent Warioland 4, pour ne citer que les meilleurs. Sans atteindre la beauté esthétique de ce dernier, SMA2 demeure pourtant un petit bijou graphique avec ses animations mignonnes (il suffit de voir la démarche craquante de Yoshi !) et ses scrollings différentiels de la muerte ! Les bambins et les filles auront de quoi tomber aisément sous le charme du titre, grâce à ses teintes pastel et à son rendu esthétique très proches du dessin animé. De plus, la bande sonore est tout bonnement sublime, avec des mélodies entraînantes, des voix digitalisées et des bruitages



50 % italien,
50 % plombier,
100 % sauveur !

Grâce à la cape, Luigi peut planer dans les airs.

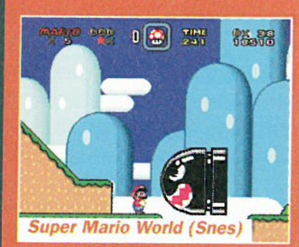




Les mondes sont souvent séparés par des maisons hantées.

La minute nécessaire de monsieur CycloPad

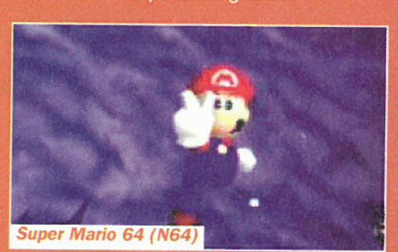
Sans vouloir jouer les raseurs à la Stéphane Bern, faisons ensemble un bref récapitulatif des aventures de Mario. Le premier opus voit le jour au début des années 80 sous la houlette du très créatif Shigeru Miyamoto et s'intitule Donkey Kong. Notre héros s'entiche dans un premier temps du surnom énigmatique de « Jumpman ». C'est seulement un peu plus tard, dans Donkey Kong Jr, que notre plombier sera définitivement baptisé Mario. Pour l'instant, le personnage n'occupe qu'un rôle secondaire. Il faudra patienter jusqu'en 1983 pour qu'il connaisse ses premières heures de gloire hors de l'ombre de Donkey, grâce à Mario Bros, qui introduit aussi un second protagoniste : Luigi. Le soft fait un tabac à sa sortie dans les salles de café. Puis s'enchaînent des versions de plus en plus sophistiquées sur Nes (Super Mario Bros en 1985, Super Mario Bros 2 en 1986, Super Mario Bros 3 en 1989), Game Boy (Super Mario Land en 1989), Super Nes (Super Mario World en 1991, Yoshi Island en 1995) et N64 (Super Mario 64 en 1996). Depuis, le plombier charismatique ne cessera d'enchanter petits et grands.



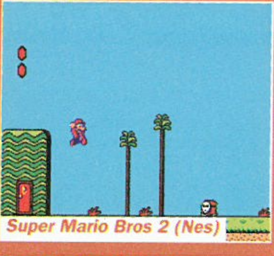
Super Mario World (Snes)



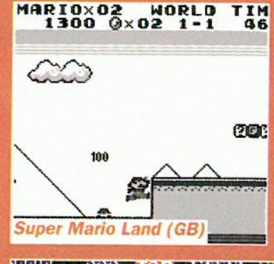
Yoshi Island (Snes)



Super Mario 64 (N64)



Super Mario Bros 2 (Nes)



Super Mario Land (GB)



Super Mario Bros 3 (Nes)



Donkey Kong Jr (Arcade)



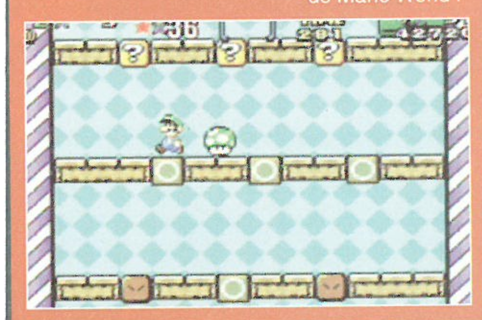
Mario Bros (Arcade)



Super Mario Bros (Nes)

Des stages bonus !

À la fin de votre prestation, il sera possible de goûter à une sorte de loterie pour débuter la partie suivante avec un bonus de circonstance (fleur, étoile, vie supplémentaire, champignon). Mais sachez qu'il existe aussi des aires secrètes dissimulées dans les stages, qui vous confèrent des tonnes de pièces d'or ou des mini-jeux similaires vous garantissant une option à la clé. Donc, sautez un peu partout dans le vide pour faire apparaître des blocs, tentez des incursions dans les tuyaux... c'est aussi ça, la magie de Mario World !



Le jeu de plate-forme de référence, maintes fois copié mais jamais égalé, débarque enfin sur la GBA !

Note 10/10



Utilisez le tremplin au bon moment car une balle de revolver arrive sur la droite !

Cette surface vous fait furieusement déraper !



Avec le bonus de l'étoile qui rend invulnérable, Mario peut fondre sur ses adversaires !



convaincants. Et bien entendu, vous retrouverez de temps à autre de somptueux effets de zoom et rotations pour agrémenter le rendu visuel de vos péripéties. Aaaaargh !!! C'est trop bien !!!

BREF, ÇA DÉCHIRE !

N'ayons pas peur des mots, Super Mario Advance 2 est le jeu de plate-forme « old school » ultime pour tous ceux qui rêvent d'un soft qui ne se termine pas en l'espace d'un après-midi. Avec ses bonus secrets à foison et ses stages astucieusement dissimulés, venir à bout des challenges ne sera pas une mission facile. En fait, seul votre degré de persévérance pourra vous aider dans votre quête. Cela semble assez basique comme discours, mais vous repenserez sûrement à ces propos lorsque vous aurez le titre entre les mains. C'est simple, il m'aura fallu en moyenne une vingtaine d'essais (parfois davantage !) par niveau avant de pouvoir mémoriser toutes les embûches et les surmonter ! Ouaip, Super Mario Advance 2, c'est pas un jeu pour mous du bulbe ! Pour finir, précisons que la cartouche contient aussi la version réactualisée de Mario Bros, celle que l'on pouvait d'ailleurs trouver dans le Mario Advance de la GBA. Un jeu de tableaux assez sympathique qui consiste à se débarrasser de ses adversaires pour pouvoir passer au stage suivant, et qui peut se pratiquer jusqu'à 4 via le câble Link avec une unique cartouche ! Quelle tuerie, en somme !

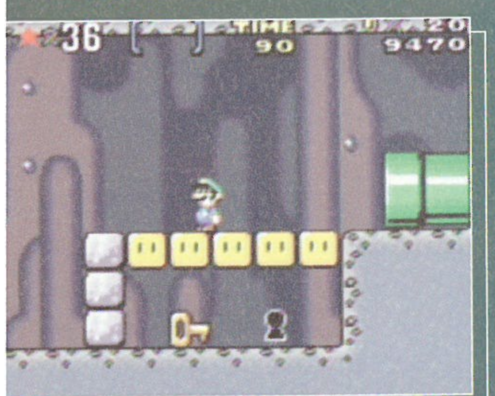
Kendy



En balançant une carapace, Mario élimine toutes les tortues grâce à un effet de domino !

Comme un fourbe, Mario lance de haut une coquille sur son ennemi.





Lorsque vous trouvez une clé, mettez-la dans la serrure pour ouvrir un accès à un univers secret.

Mangez des pommes... et des tortues !

Les différentes races de Yoshi (bleu, rouge et vert) que vous rencontrerez ne seront pas forcément déjà au stade adulte. Parfois, vous découvrirez des œufs qui donneront naissance à de petits Yoshi, qu'il faudra nourrir en les tenant dans vos bras. Il suffira de leur faire ingurgiter 5 ennemis pour qu'ils puissent atteindre leur maturité et se laisser chevaucher. Ces bestioles seront très utiles pour éradiquer des adversaires normalement invulnérables, comme les joueurs de football américain par exemple. De plus, chaque espèce possède un pouvoir spécial, comme cracher des flammes ou voler dans les airs.



AVANT



APRÈS (© Olivier Prézeau)

PS2

Note
7/10

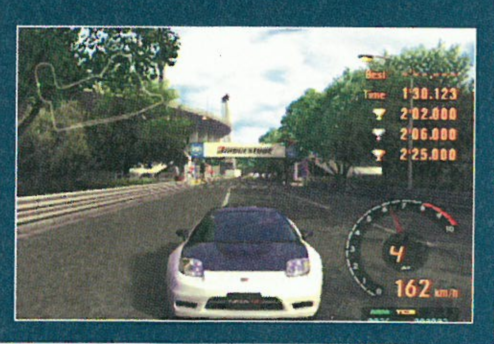
Gran Turismo Concept

Après réclamation, l'équipe de Polyphony Digital offre un add-on de GT3 A-Spec. Une idée originale pour les amateurs de la série et un... concept de plus pour Sony afin de s'en mettre plein les fouilles.


En face-à-face, les volutes de fumée volumétrique sont toujours aussi gênantes pour le poursuivant.


Toujours de fameux prototypes développant des centaines de chevaux.


Un des nombreux « concept cars ». Celui-ci est signé Toyota.

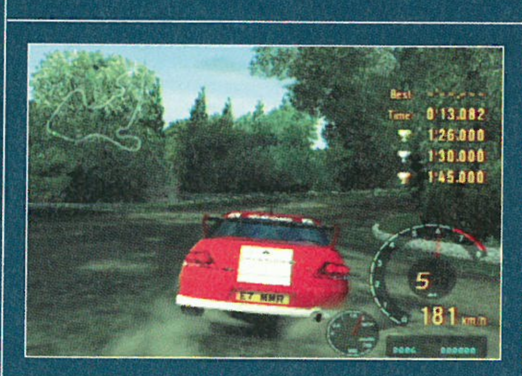


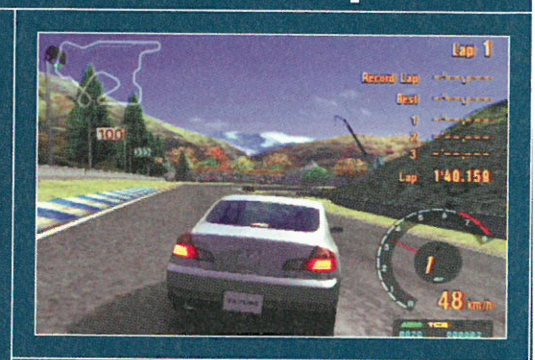
Au Japon, un grand nombre de joueurs, adeptes de la série, ont exprimé une sorte de déplaisir au sujet du troisième volet. Pourtant, ceux qui possèdent GT3 savent combien ce DVD est plein à craquer et qu'il faut une bonne centaine d'heures avant d'en faire le tour (d'innombrables voitures et circuits à débloquer, difficulté croissante...). Ainsi, pour répondre aux attentes de certains joueurs, Polyphony Digital vient de développer Gran Turismo Concept, une version « light » de GT3. Les néophytes l'apprécieront à sa juste valeur et les fans de la saga se feront une joie de découvrir ces caisses, tout droit sorties de l'imagination fertile de Yamaushi Kazunori, passionné d'automobiles.

« PAS ASSEZ CHER MON FILS »

En reprenant les circuits de GT3 (Alpes Suisses, Tahiti, Tokyo et Mid-Field) plus Autumn Ring, issu de GT2, chaque course vous opposera à 5 autres concurrents sur 2 niveaux de difficulté (Normal ou Professionnel). Dans cette nouvelle version, les permis ayant été supprimés, on peut donc accéder presque directement à l'ensemble de la compétition. Ces permis sont remplacés par des licences vous permettant d'obtenir une des 3 médailles sur chacun des circuits. Chaque fois que l'épreuve est remportée, une nouvelle voiture (40 au total) viendra compléter votre garage. Mais la particularité de GT Concept réside évidemment dans ces « concept cars ». Le reste est identique à l'opus précédent, avec ses qualités et ses défauts : graphismes époustouflants, nombreux réglages (les crédits d'achat ont été supprimés), modélisation quasi-parfaite des véhicules, léger aliasing, pas de pilote, une I.A. toujours aussi mauvaise (scriptée à mort), pas de dégâts et pas de vue cockpit. Donc pas de doute, on a bien affaire à un Gran Turismo, mais qui vous fera découvrir des caisses étonnantes à la conduite particulière et aux bruitages originaux. En remportant un nombre défini de licences, GT Concept vous offrira des paquets cadeaux (si, si !) renfermant des voitures futuristes (Pod) et des circuits inédits dans lesquels des arrêts obligatoires, des tremplins et bien d'autres obstacles viendront ajouter une touche de fun dans cette excellente mais « froide » série. GT Concept est vendu à 3 800 yens au Japon (23 €). À ce prix-là, vous auriez tort de vous en priver, même s'il est vrai qu'en import, il devrait dépasser ce prix. Alors, si vous êtes un inconditionnel de la série ou que vous ne vous êtes jamais essayé à ce titre, GT Concept vous donnera de bonnes satisfactions, pour une durée de vie qui atteint la vingtaine d'heures.

Mister Brown





Gran Turismo Concept

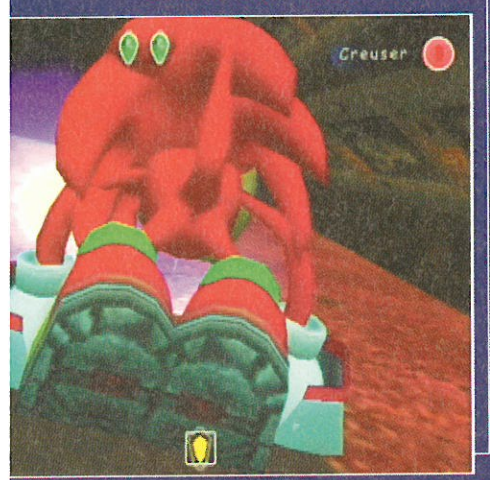
Éditeur	Sony C.E.J.
Dispo. Europe	N.C.
Genre	Course
Nbre de joueurs	1 ou 2
Sauvegardes	Oui
Niveaux de difficulté	2
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegardes
Spécial	i-Link
Existe sur	Rien d'autre
Compréhension de la langue	Appréciable

Sonic Adventure 2 Battle

Sega prouve une nouvelle fois sa surpuissance ludique, et réussit le tour de force de faire débarquer son héros fétiche avant Mario sur la propre console de Nintendo ! On attend désormais la réplique du constructeur, prévue pour cet été au Japon !



Seuls les proctologues trouveront intéressants les quelques problèmes de caméras qui subsistent sur cette version GameCube de Sonic.



Sonic Adventure 2 sur Dreamcast était un bon jeu, non sans quelques défauts. Notamment des bugs au niveau des placements de caméra ou de l'affichage. Pourtant, Sonic s'en tirait plutôt bien parce qu'il était vraiment sympa à jouer, et qu'il était le meilleur du genre sur la DC. Maintenant, le voilà sur GameCube, et c'est une autre histoire. Console supérieure, époque différente, c'est avec un œil plus exigeant que l'on se doit, aujourd'hui, de re-regarder Sonic Adventure 2 Battle.

POURQUOI BATTLE ?

Coupons court aux premières questions qui trottent dans vos têtes et expliquons pourquoi ce Sonic se nomme « Battle » et non « Cube » ou « Judas », pour être plus en rapport avec sa nouvelle plate-forme. En fait, la Sonic Team a ajouté à cette version de nouveaux défis disponibles pour deux joueurs, d'où le mot « Battle ». Dans ces petits jeux, rien d'excitant : une course de bagnoles pas maniable, une course à pied pour Sonic, une guerre de tanks pour Tails, et enfin une course au trésor pour Knuckles. Fallait-il vraiment ajouter ces « bonus » ? Pour les fans de la série oui, puisque dans ces mini-jeux, on aura l'occasion de jouer avec Metal Sonic ou Tikal, des seconds rôles récurrents à l'univers de la bestiole bleue. Pour les autres, pas vraiment, mais comme le dit le bon sens paysan d'Hokkaido, « Un yen, c'est un yen », et vu que Sonic n'est pas plus cher avec ses suppléments « Battle », on ne s'en plaindra pas. De l'accessoire pas superflu, pour faire court.

PETIT RAPPEL DES FAITS

Pour ceux qui auraient snobé la version Dreamcast, revenons sur ce qui, à l'époque, entrait dans la catégorie des nouveautés de ce titre. Tout d'abord, le camp. Comme au « gendarmes et aux voleurs », on pouvait choisir d'incarner le Bien ou le Mal. Chez les gentils, on enchaînait donc avec Sonic, Tails et Knuckles, tandis que les racailles virtuelles se débrouillaient avec Robotnik (Eggman en V.O.), Shadow et Rouge. À chaque personnage correspondait (et correspond toujours) un style de niveau bien particulier. Shadow et Sonic courent très vite dans des couloirs de ouf, Knuckles et Rouge doivent explorer des niveaux gigantesques et tordus, tandis que Tails et Robotnik doivent évoluer à bord de lourds engins dans un action-shooting classique. Une fois le jeu fini avec les deux parties, un nouveau « camp » s'ouvre, dans lequel tout le monde s'alliera pour sauver l'humanité.







Une phase de jeu originale mais un peu pauvre graphiquement : la poursuite en voiture avec Tails.

Sonic Adventure 2 Battle

Éditeur	Sega / Sonic Team
Dispo. Europe	Non communiquée
Genre	Action / Plate-forme
Nbre de joueurs	1 ou 2
Sauvegardes	Oui (11 blocs)
Niveaux de difficulté	Aucun
Difficulté	Moyenne
Continues	Illimitées
Spécial	Compatible câble GBA !
Existe sur	Dreamcast
Compréhension de la langue	Inutile

C'est beau. On notera d'ailleurs que ce dernier niveau, dont nous n'avions pas fait mention dans le test DC pour vous en laisser la surprise, est d'une difficulté rare. Sonic Adventure 2 Battle est donc un jeu complet et plutôt bien fourni.

QUAND ON GRATTE UN PEU...

On aurait pu attendre de Yuji Naka, programmeur génial (il a quand même codé tout seul Ghouls 'n Ghosts sur Megadrive) et fan des consoles Nintendo, qu'il nous reprogramme entièrement Sonic en fonction des capacités de la GC. Point de tout cela. Le boss de la Sonic Team est actuellement occupé par des projets secrets de RPG Online, en compagnie du sieur Miyamoto. Il a donc délégué une équipe, certes pas mauvaise, mais qui n'a visiblement pas eu les moyens ni l'expérience suffisants sur cette machine pour répondre à l'attente des fans. Soyons donc réalistes : même si on aime la GameCube, SA2B n'est pas vraiment optimisé pour profiter de ses réelles capacités. Bien sûr, on note tout de même quelques améliorations. Des couleurs plus chaleureuses, des textures incroyablement fines et complexes, et surtout, la disparition de bugs énervants. Souvenons-nous de Tails qui traversait les fenêtres, de la caméra qui restait coincée dans les parois, causes de décès absurdes. Ici, (presque) rien de tout cela ; on peut enfin jouer sans craindre ce genre de bugs. Mais pour le reste... L'affichage, sans être scandaleux, est paresseux, et lorsque les éléments du décor poussent comme des champignons (Pop Up), ça choque le fan de nouvelles technologies. Certes, cela ne nuit pas à la progression du joueur, mais sachant pertinemment que la GameCube est capable d'un meilleur affichage, on est quelque peu déçu. C'est le genre de confort visuel qui, dans quelques mois, ne sera plus en option mais obligatoire. Et pour une console nouvelle génération comme la GameCube, il est tout à fait légitime de lui demander plus que ce qu'elle nous offre ici.

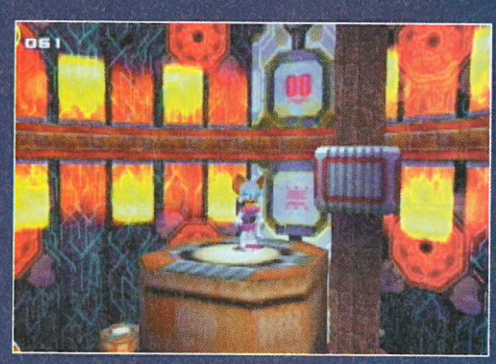
Sega double Nintendo sur sa propre console !

SOUS LE SONIC EXACTEMENT

Mis à part la dernière phase de jeu - six niveaux doivent être traversés à la suite sans pouvoir sauvegarder - SA2B ne proposera pas un challenge trop ardu. Une petite semaine pour les joueurs les moins doués suffira pour en venir à bout. C'est du moins ce que l'on pourrait penser. Fort heureusement, ce Sonic est pourvu d'un système d'épreuves qui vous demandera de refaire encore et toujours les mêmes niveaux afin de remplir différentes « conditions ». Ainsi, on refera un stage pour ramasser 100 anneaux, un autre pour y trouver le Chao perdu, etc. En tout, chaque niveau devra être recommencé 5 fois si l'on veut vraiment tout récupérer. À chaque épreuve remplie, un emblème sera obtenu. En plus d'avoir la réputation d'un pur Gamer, ces emblèmes vous permettront d'avoir accès à de nouveaux objets sur lesquels nous reviendrons plus tard. Les anneaux eux-mêmes vont devenir une monnaie d'échange dans des magasins proposant un grand nombre d'articles tous plus chers les uns que les autres. L'achat de Sonic Adventure 2 Battle, pour qui ne sera pas trop regardant sur la technique, est en quelque sorte « justifié » par un challenge global plutôt corsé.



Le jeu propose les voix en japonais ou en anglais, et des sous-titres en six langues parmi lesquelles le français. Ça c'est la classe !







Lorsque vous aurez fini le jeu une fois, le mode « Karting » sera disponible.

Chao, une drôle de bestiole

Voici un petit aperçu de ce qu'il est possible de faire avec les Chaos :



Pour augmenter leur endurance, ne pas hésiter à les nourrir !



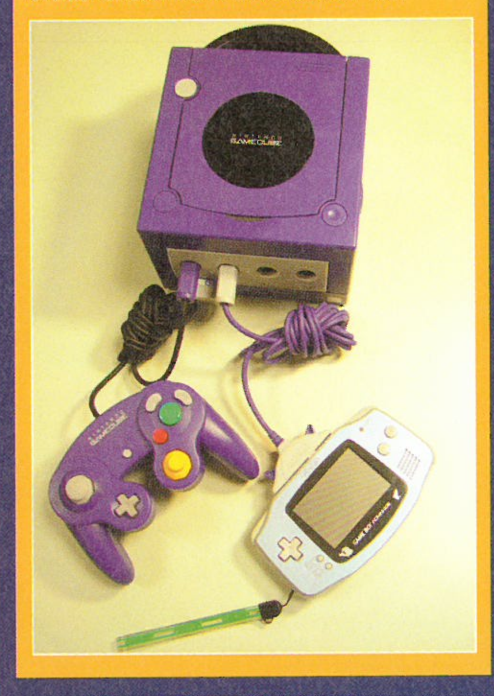
Les victoires en karaté et en course vous apporteront des emblèmes ainsi que des nouveaux jardins à Chaos.



Au marché noir, on vous proposera divers objets. Les œufs de couleur vous donneront de nouveaux Chaos, eux aussi colorés.

Ciao Bella GBA !

Grâce au câble GBA, on pourra relier les deux dernières consoles de Nintendo entre elles. L'intérêt, dans le cas présent, sera de transférer des objets, œufs ou Chaos d'une version à l'autre. Ainsi, les anneaux collectés sur GBA pourront être récupérés sur GC afin d'augmenter sa fortune personnelle. On pourra aussi acheter des objets inédits sur GBA afin d'obtenir de nouveaux Chaos, ou encore emmener un Chao sur sa GBA pour le voir évoluer différemment. Merci à Alex Pilot !



« CHAO » BELLO !

Finalement, la partie la plus longue de SA2B, c'est l'élevage de Chaos. À chaque fin de niveau, vous pourrez vous rendre dans le jardin des Chaos et leur donner des objets récoltés durant votre partie. Ces objets vont les faire évoluer, en les « upgradant » dans certains domaines (nage, course, etc.). Ces créatures, vous allez pouvoir en faire un peu n'importe quoi : les inscrire à des courses, des compét' de karaté, les emmener à l'école, bref, en faire des petits êtres complets et rigolos. Pour les aider à évoluer, vous allez avoir accès à un marché noir où, selon le nombre d'emblèmes récoltés, les objets mis en vente varieront. Pour acheter ces objets, qui iront du simple fruit à une casserole en passant par des œufs de Chaos, il vous faudra des anneaux. Voici donc la boucle bouclée. Pour assurer son pécule, le joueur devra repartir dans les niveaux pour récolter des anneaux, et ainsi les troquer. L'un des côtés amusants des Chaos, c'est de les envoyer ensuite dans le mini-jardin à Chaos de Sonic Advance sur GBA ! Pour ce faire, vous aurez bien sûr besoin du câble permettant de relier les deux consoles de Nintendo ensemble. Pour plus de précisions, voir l'encadré à ce sujet.



Les phases avec Tails se résument à de grosses phases de tir dans un tank pas très maniable. Attention, c'est plus fin que ça en a l'air !

RESPONSABLE, MAIS PAS COUPABLE !

Les râleurs pas fans du genre, et finalement peu concernés, trouveront le jeu trop laxiste et peu ambitieux d'un point de vue technique, et crieront à l'arnaque. Les autres, ceux qui vouent un véritable culte au hérisson bleu, qui n'ont pas joué à la version DC et qui ont un grand besoin de jeux sur leur GameCube, pourront y aller franco. Pour eux, l'achat de ce Sonic sera totalement justifié, dans la mesure où, malgré tout le mal que l'on a pu en dire, il reste un très bon jeu, aussi bon que l'était la version Dreamcast. Quant à ceux qui ont joué à la version DC, à la question de savoir si les améliorations valent son achat, la réponse est non. En résumé, SA2B est un jeu GameCube très fun et complet, léger mais très acceptable au niveau technique. Comme ça, tout le monde est content et je vais enfin pouvoir aller me coucher. En plus, le jeu propose le texte en français à l'écran, alors pourquoi se priver ?

Greg

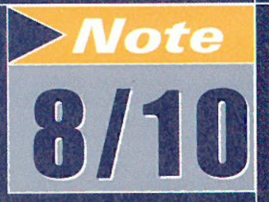


De belles textures de roche qui font honneur à la machine.



La grande nouveauté de ce Sonic, c'était de proposer des grinds à la manière d'Antoine Faucon (Tony Hawk, en V.O.).

L'autoroute, un niveau qui file vraiment vite et où, malheureusement, les parties du décor s'affichent brutalement. Une déception.







À chaque personnage correspondent des objets de renforcement permettant d'obtenir de nouvelles compétences. Certains sont optionnels et bien cachés...





Sonic Advance

Les loopings sont bien sûr de la partie.

GAME BOY ADVANCE

Note 8/10



Les deux légendes de la plate-forme Mario et Sonic dans leur version portable arrivent sur les étalages nippons le même mois. On se croirait revenu à l'époque des 16 bits ! Une bonne dose de mélancolie est en train de s'emparer de moi... Ah, monde de m...

Ça y est, le monde est devenu fou : Sonic débarque sur Game Boy Advance, et autant le dire d'entrée de jeu, il s'agit de la meilleure version portable du hérisson bleu. Pour ce nouveau volet, 4 personnages sont jouables : Sonic, Tails, Amy et Knuckles. Chacun possède des capacités propres : Tails peut voler à l'aide de ses deux queues, Amy ne roule pas mais se sert d'un marteau pour éliminer les ennemis, tandis que Knuckles peut escalader les murs. Quant à Sonic, ce gros porc, il peut à présent réaliser un dash lorsqu'il est en l'air. Les niveaux sont dignes des meilleurs Sonic en 2D ! Tout y est hyper bien pensé, les enchaînements sont monstrueux (© Willow) et ça va à une vitesse folle sans aucun ralentissement ! De la grande animation à laquelle Sonic nous a habitués ! En allant à toute vitesse, un tableau se boucle en une petite poignée de minutes (2 ou 3) ; à l'inverse, si vous jouez la carte de l'exploration en tâtonnant un peu, vous mettrez nettement plus de temps (tout en respectant la limite imposée de 10 mn). De plus, les différents itinéraires disponibles lui donnent une Replay Value (© Julo) assez conséquente. On n'hésite pas à recommencer le niveau pour en saisir toutes les subtilités, et surtout pour découvrir les passages secrets donnant accès aux stages bonus permettant de récupérer les fameuses émeraudes du Chao ! Bon sang, mais c'est bien sûr !!!

C'EST DANS MA POCHE ET ÇA TUE !

Du point de vue du gameplay pur, on ne va pas trop s'attarder, cela reste du Sonic old-school en 2D d'une efficacité à toute épreuve. On remarque des innovations sympas pour un Sonic 2D, comme la possibilité de grinder certaines surfaces (qui a été introduite dans Sonic Adventure 2). Graphiquement, le jeu est largement à la hauteur de ce que l'on pouvait lui demander, avec des décors franchement fouillés et ultra-variés. Mais c'est incontestablement le level-design qui rend ce volet si attachant. À cela vient s'ajouter l'approche du jeu, qui change radicalement selon le personnage choisi. Conclusion, même si l'aventure n'est pas très longue, on y revient avec plaisir.

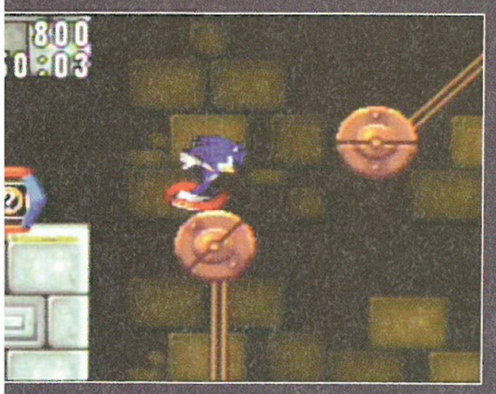
Parmi les petits « plus », on remarque la présence d'un Time Attack pas très intéressant, mais surtout du mode Versus qui permet à 4 joueurs de s'affronter en Deathmatch ou en équipes, avec une seule cartouche mes cadets ! Enfin, le mode Tiny Chaos Garden permet d'élever un... Chao, mais il n'est pas franchement passionnant. Reste aussi sa compatibilité avec la GameCube, mais pour en savoir plus, dirigez-vous vers le Zoom de Sonic Adventure 2 Battle de ce numéro que Greg vous a concocté. Dans l'ensemble, on ne dira qu'une chose : ce Sonic GBA, on l'a attendu et on n'est pas déçu !

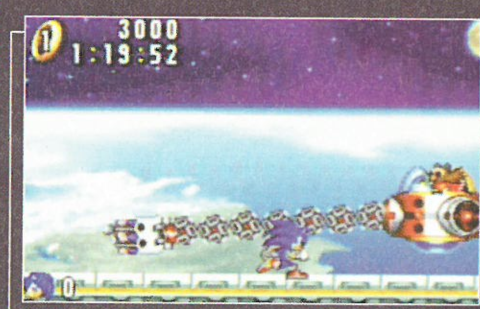
Angel



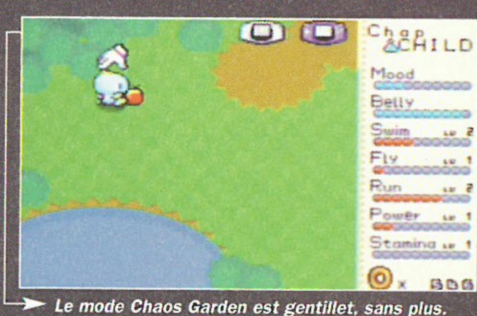
Dans ce volet, les stages bonus sont vraiment difficiles !







Des boss dans la lignée des autres Sonic 2D.



Le mode Chaos Garden est gentillet, sans plus.

Sonic Advance

Éditeur	Sega
Dispo. Europe	15 mars 2002
Genre	Plate-forme
Nbre de joueurs	1 à 4
Sauvegardes	Oui
Niveaux de difficulté	1
Difficulté	Facile
Continues	Sauvegardes
Spécial	Compatible GameCube
Existe sur	Rien d'autre
Compréhension de la langue	Inutile

PS2

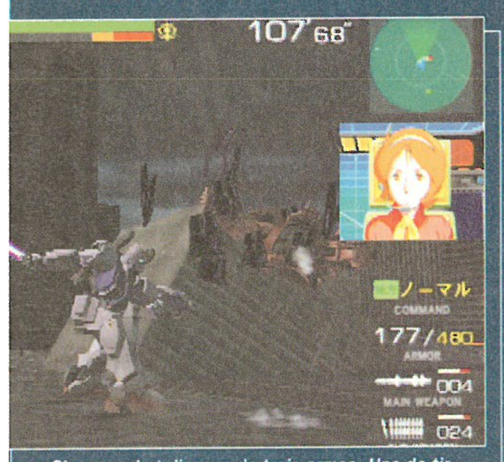
Note
7/10

Mobile Suit Gundam : Federation Vs Zion DX

Depuis le temps qu'il écume les salles d'arcade japonaises, il était bien temps que le Gundam vu par Capcom arrive sur une machine de salon...



La frappe au corps à corps est souvent mortelle, mais si elle rate, les quelques secondes nécessaires pour se remettre en place pourront se révéler dangereuses pour l'attaquant.



Chaque robot dispose de trois armes. Une de tir (laser, bazooka), une seconde généralement pour le corps à corps, et une dernière utilisant les ressources particulières de chacun (charge, mitrailleuse, double coup, etc.)

Mobile Suit Gundam

Éditeur	Bandai / Capcom
Dispo. Europe	Non communiquée
Genre	Action groupée
Nbre de joueurs	1 ou 2
Sauvegardes	Oui (75 KB environ)
Niveaux de difficulté	5
Difficulté	Moyenne
Continues	Illimités
Spécial	Jouable online (Japon uniquement)
Existe sur	Arcade
Compréhension de la langue	Appréciable

Issu du monde de l'arcade, un marché où Bandai nécessitait l'appui de Capcom, c'est avec un grand intérêt que fut accueilli « Mobile Suit Gundam : Federation Vs Zion DX ». Non seulement il s'agissait d'une adaptation très attendue vu son succès passé, mais surtout, il est le premier gros jeu online de la PlayStation 2, en attendant Final Fantasy XI. Pour sa première incursion dans l'univers du populaire robot, Capcom ne change pas ses habitudes et offre un titre techniquement parfait, aux possibilités relativement profondes pour un jeu de ce genre. Après avoir choisi son camp, la Fédération (les gentils) ou le Duché de Zion (les méchants), le joueur prend possession de son robot et part à l'assaut de l'ennemi dans plusieurs batailles. Reprenant les lieux les plus célèbres de la série, les niveaux dans lesquels se déroulent les combats sont de vastes arènes fermées, que ce soit sur Terre ou dans l'espace.

VIRTUAL ON RENCONTRE SPAWN...

Dans le principe de base, on retrouvera bien entendu le système d'affrontements de robots à la Virtual On. Mais contrairement à ce dernier, Gundam propose des Mechas véritablement déséquilibrés au niveau de la puissance. Les intégristes de la série apprécieront la supériorité du Gundam sur les Zakus, unité ennemie de base. En revanche, choisir un robot faible ou fort sera intéressant d'un pur point de vue stratégique. Contrairement à un jeu de combat en arènes classique comme l'était le Spawn de Capcom, le temps est ici remplacé par une jauge de supériorité militaire. Vous pouvez donc vous faire détruire autant que vous voulez tant que la jauge de votre camp est remplie. Que cette jauge baisse sera le fait de la destruction de votre appareil ou de celui de votre allié, et bien entendu, plus votre robot sera performant, plus sa destruction coûtera cher à votre camp. À vous de savoir si vous préférez un Mecha coûteux ou un modèle de production de masse, qui permet plusieurs destructions avant le Game Over. Ça, c'est pour le mode arcade, jouable à deux en Coopératif ou en Affrontement. Bandai nous gratifie également d'un mode Scénario inédit qui propose un total de plus de 150 missions différentes (gentils + méchants), octroyant à cet excellent jeu une durée de vie plus qu'honnête. Cela consolera les fans de jeux de robots de ne pas pouvoir jouer online, puisqu'en dehors de la partie Custom où il reste imbattable, Armored Core a enfin trouvé son maître, en termes d'ambiance comme en jouabilité.

Greg



Dans le mode Mission, vous aurez parfois à vous défaire de très gros objectifs, comme ces vaisseaux porteurs.



Si vous tuez les boss vous-même sans l'aide de votre coéquipier en mode Arcade, ceux-ci deviendront jouables en Vs. Attention, gros devant !

LES SORTIES JAPON

PS2

Note

9/10

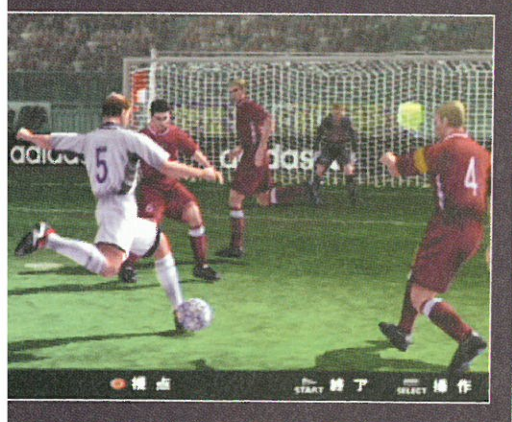
Winning Eleven 5

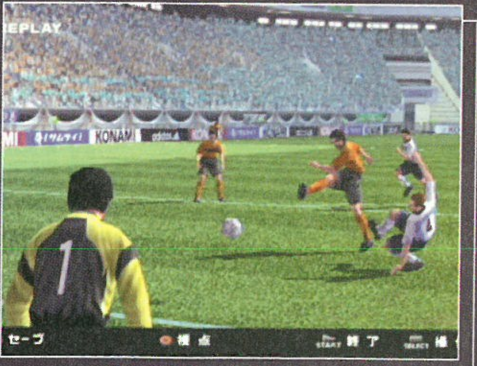
Final Evolution

Tiens, ça fait un bail (presque deux mois) que je ne m'étais pas farci un jeu de foot. J'ai failli perdre la main ! Heureusement, KCET sort une nouvelle version de Winning Eleven 5. Ça va me permettre de m'entraîner un peu !



Malgré un magnifique plongeon du gardien, la balle file vers les filets !





Graphiquement, vraiment, ça déchire !

Que tous ceux qui pensent que ce nouveau WE est entièrement nouveau se calment et respirent un bon coup. En effet, cette version n'est rien d'autre qu'une adaptation de notre Pro Evolution Soccer à nous sorti depuis quelques semaines. Elle présente les mêmes graphismes, animations et menus. Bref, le premier coup d'œil nous indique qu'il s'agit d'un simple copier/coller, sans aucun changement majeur. La seule différence immédiatement notable vient du sponsoring (Umbro sur PES a disparu de cette version). À présent, c'est Adidas qui a pris le relais. Ça se traduit à l'écran par des maillots plus proches de la réalité, contrairement à ceux de la version européenne. Pour ce qui est de l'animation, la vitesse du jeu est plus élevée grâce à l'affichage en 60 Hz. Bizarrement, ces 10 Hz supplémentaires donnent l'impression que la maniabilité a été optimisée, mais dans l'absolu, je pense qu'il n'en est rien, et qu'à vitesse égale, les joueurs bougent aussi bien. Les tirs sortent peut-être un poil plus facilement, mais là encore, la différence est tellement minime qu'il est difficile d'en être sûr. Ensuite, en ce qui concerne l'I.A., d'un point de vue général, il n'y a pas d'amélioration frappante. Les coéquipiers comme les adversaires réagissent exactement comme dans PES. Même constat pour les gardiens, dont les performances sont toujours aussi aléatoires. En fait, s'il y a un élément qui améliore véritablement le jeu, ce sont les commentaires. Contrairement à la version européenne où il valait mieux jouer sans le son, ici, il est au contraire recommandé de pousser le volume. Jon Kabila (le Thierry Rolland japonais) assure comme une bête ! Lorsqu'un but est marqué, il part dans des délires hallucinants. Même sans piger un mot à la langue, on est obligé de se marrer.

LE RETOUR DE LA « KAKTOÏFICATION ! »

Vous le savez déjà, WE 5 Final Evolution, au même titre que PES, représente le plus grand jeu de foot de tous les temps. Face à cette véritable simulation, les fanatiques de ballon rond se régaleront devant tant de finesse. On pratique un football quasi-total qui laisse libre cours à son imagination. La physique de la balle est extraordinaire et l'Intelligence Artificielle est largement au-dessus de tout ce qui existe. En termes de modélisation, ça déchire, on reconnaît la plupart des joueurs du premier coup d'œil. Le jeu répond à toutes les exigences que peuvent avoir les habitués de ce genre de titre aussi bien sur le terrain qu'en termes de stratégie. Maintenant, conseiller l'achat de cette version aux possesseurs de PES serait absurde tant les différences sont minimes (surtout vu le prix de l'import). Seuls les tarés comme Trazom voulant compléter leur collection céderont à l'appel du kakto.

Angel

Winning Eleven 5 F. Evo.

Éditeur	Konami
Dispo. Europe	Déjà sorti (PES)
Genre	Simulation de football
Nbre de joueurs	1 à 4
Sauvegardes	Oui (183 Kb)
Niveaux de difficulté	5
Difficulté	Difficile
Continues	Sauvegardes
Spécial	Compatible HDD
Existe sur	Rien d'autre
Compréhension de la langue	Recommandée



SILENT HILL 2
&
DEVIL MAY CRY
LES GUIDES COMPLETS
ET TOUS LES CODES
EN APPELANT LE...
08 36 68 75 00
0,34 €/min
les meilleures ASTUCES & SOLUTIONS pour JEUX VIDÉO

PS2

Note
7/10

Zero

À force de ne compter que sur Dead or Alive, Tecmo a bien senti qu'il risquait de se prendre une volée de bois vert de la part des joueurs. C'est donc avec brio que l'éditeur tente l'expérience du survival-horror!



La peur... généralement, on la subit, mais parfois on se fait peur pour se faire plaisir. Les montagnes russes, la littérature, les films d'angoisse, et depuis le boom Resident Evil, les jeux vidéo eux-mêmes sont des divertissements pour ceux qui recherchent les frissons. Après avoir singé les codes hollywoodiens afin de donner un rendu de film d'horreur aux jeux, il était temps que les éditeurs cherchent de nouvelles idées afin de ne pas lasser. C'est donc ce que l'on a fait chez Tecmo, en puisant dans les codes de l'horreur de la culture japonaise. Finis les zombies qui explosent sous les roquettes de héros gominés, nous voilà face à des spectres malsains assaillant une collégienne sans défense. Pour retrouver son frère extralucide qui a disparu dans une maison hantée, Miku, une jeune Japonaise, va prendre son courage à deux mains et explorer la demeure. Et à la manière d'un véritable enquêteur, elle va, grâce à un don surnaturel, apprendre des choses horribles sur l'endroit où elle se trouve, en écoutant les esprits tourmentés y subsistant...



À chaque découverte d'objet important, la caméra fixe Miku pour montrer ses expressions ou signaler qu'il se passe quelque chose dans la pièce...

BEAU ET ORIGINAL...

Plutôt que de s'armer d'un pistolet, pour combattre les fantômes, notre jeune héroïne préférera le vieil appareil photo de sa mère, capable d'enfermer l'énergie ectoplasmique sur pellicule. Les combats, assez rares, se dérouleront donc avec cet ustensile inhabituel, à l'aide duquel il faudra tirer le portrait des esprits belliqueux. Bien entendu, ceux-ci ne prendront pas sagement la pose et ne vous laisseront que peu de temps pour faire la mise au point sur leur visage ingrat. Pour chaque cliché pris, la jeune fille gagnera des points qui lui serviront à acheter de nouvelles compétences pour son appareil, comme un meilleur objectif ou une recharge plus rapide pour appuyer en rafales. Techniquement, le jeu est une réussite et se situe juste un poil en dessous de Silent Hill 2 en ce qui concerne les graphismes. Pour ce qui est de l'ambiance, on est là encore agréablement surpris, puisqu'il s'agit de l'un des jeux les plus flippants disponibles sur console. Plus fin que Silent Hill 2 et visiblement très inspiré par l'ambiance du film japonais « Ring », Zero distille sa peur dans les éclairages, la musique discrète mais oppressante, et surtout par le fait que l'héroïne est des plus vulnérables. Trois coups, et c'est le Game Over ! Présentant en plus une durée de vie un peu supérieure aux jeux du genre (compter une dizaine d'heures environ), Zero sera un titre de choix pour ceux qui ont envie de se faire peur. Le tout étant en japonais, seuls les adeptes de cette langue pourront en comprendre l'intrigue. Heureusement, une version européenne devrait voir le jour dans le courant de l'année, ouf !

Greg

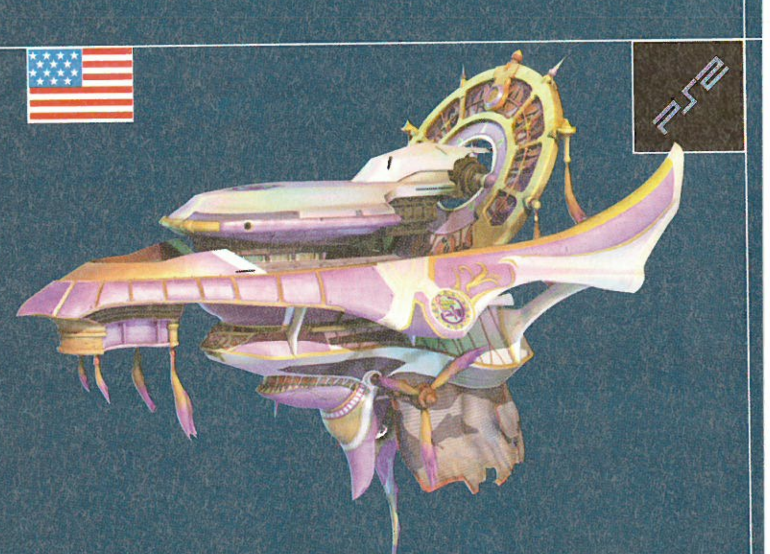


À la manière de Resident et Cie, on trouve des énigmes parfois en puzzle, mais parfois tout en japonais...



Zero

Éditeur	Tecmo
Dispo. Europe	Courant 2002
Genre	Action/Aventure
Nbre de joueurs	1
Sauvegardes	Oui (1800 KB)
Niveaux de difficulté	Aucun
Difficulté	Moyenne
Continues	Illimités
Spécial	Rien
Existe sur	Rien d'autre
Compréhension de la langue	Recommandée



Final Fantasy X

En attendant notre version française, les non-japonisants les plus impatients pourront enfin profiter, avec cette sortie US, de la dernière fantaisie en date. Entièrement doublé et sous-titré dans la langue de George Bush Jr, FFX s'ouvre finalement à un plus grand nombre… L'occasion rêvée de découvrir, avant le commun des joueurs, le meilleur RPG de la PS2 !

Tidus contemple une ville dévastée et vous invite à écouter son histoire…

Final Fantasy X	
Éditeur	Square Electronic Arts L.L.C.
Dispo. Europe	Mi-2002
Genre	RPG
Nbre de joueurs	1
Sauvegardes	Oui (63 Kb)
Niveaux de difficulté	Aucun
Difficulté	Facile
Continues	Sauvegardes
Spécial	-
Existe sur	Rien d'autre
Compréhension de la langue	Indispensable

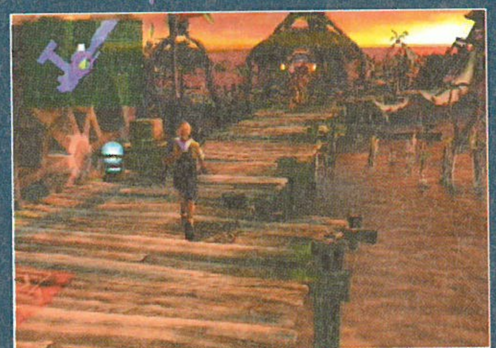
Contrairement à Enix et ses Dragon Quest, Square a su évoluer avec son temps. Qu'on aime ou qu'on déteste le côté old school et les trips revival, ou au contraire les cinématiques à gogo et les effets spéciaux nouvelle génération, on ne peut pas le nier : les Final Fantasy avancent toujours plus loin et toujours plus vite ! Une fois n'est pas coutume, ce nouvel épisode est vraiment très différent du précédent. On retrouve comme d'habitude tout ce qui fait d'un Final Fantasy un Final Fantasy, mais dans le fond, on sent que la PlayStation 2 et le gain de puissance qu'elle représente apportent une nouvelle vision de la série… et le prochain FFXI Online n'est pas là pour me contredire ! Bref, attendez-vous à du neuf à bien des égards, à des surprises, mais aussi à quelques déceptions… des défauts de « jeunesse », si je puis dire !

LISTEN TO MY STORY…

C'est sur ces mots, et dans un décor chaotique de ville ravagée, que le jeune Tidus introduit le dernier Final Fantasy. Toute l'aventure qui suit représente ainsi une sorte de gigantesque flash-back (« c'est du vol et du plagiat ! »). Le personnage que vous jouez pourra ainsi intervenir, de temps à autre, par le biais d'une voix-off détachée, jugeant à froid, avec le recul du temps, les événements qui se déroulent sous vos yeux… Je suis tombé tout de suite sous le charme de ce style narratif, du côté mélancolique de l'intro, de la diversité des lieux, des mystères qui entourent chacun des personnages et plus généralement de ce scénario passionnant… Tout commence dans la ville de Zanarkand. Tidus signe quelques autographes avant de se rendre au stade pour un nouveau match de Blitz Ball, sport aquatique dont il représente, à l'instar de son défunt père, l'une des grandes stars de l'équipe locale. L'ambiance est étrange et laisse présager un événement qui ne tarde pas à arriver : autour de la ville, l'eau se trouble et forme bientôt un gigantesque raz-de-marée prêt à l'engloutir. Une créature d'envergure fait alors son apparition, envoyant des milliers de bestioles sur Zanarkand. Les gens s'enfuient, la panique et la mort ne tardent pas à les envahir, tandis que la ville se laisse irrémédiablement engloutir. Tidus tombe alors sur Auron, un vieux compagnon de son père, qui lui demande de le suivre. Les deux compères se créent un chemin à coups de lame et finissent par se faire engloutir par un vortex lumineux. Tidus se réveille plus tard, seul, dans un monde sombre et inconnu… Je ne vous en dirai pas plus sur l'histoire pour vous laisser le plaisir de la découverte, mais sachez que vous ferez bien évidemment la connaissance de plusieurs autres personnages, avec



Les décors, tout en 3D temps réel, sont simplement magnifiques.





qui vous partagerez un but commun : retrouver et venir à bout de Sin, la créature gigantesque qui vous a envoyé loin de chez vous et qui sème également le chaos dans ce monde. Le jeu est long et bien équilibré, l'univers magnifique, le scénario plein de surprises et de révélations qui vous captiveront tout le long de l'aventure, sans que vous puissiez « déscotcher ».

UNE RÉALISATION D'ENFER !

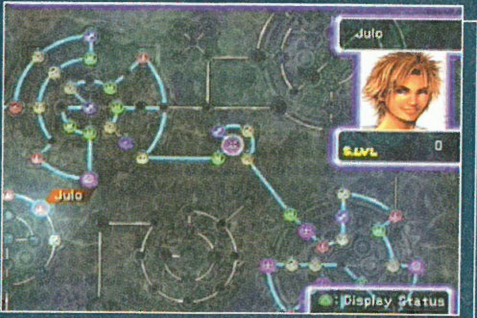
En dehors de tout cela, les premières surprises sont bien entendu d'ordre technique, avec notamment des doublages pour la quasi-intégralité du jeu ! Une innovation qui, mine de rien, rend l'immersion vraiment plus importante. Notez d'ailleurs que les doublages ricains sont dans l'ensemble de bonne facture, même si l'on regrettera quelques intonations, quelques voix et surtout l'absence de synchronisation labiale... Dans le même genre, les expressions faciales sont réussies mais restent en dessous de celles de Shenmue (la référence du genre), bien que la modélisation des visages soit très soignée. L'autre grosse nouveauté vient des décors, désormais intégralement en 3D temps réel (à quelques exceptions près) ! Vous vous déplacez dans les environnements et la caméra bouge pour vous suivre sans changer de plan. C'est très agréable, d'autant que la PS2 est assez bien exploitée pour afficher, le plus souvent, des décors variés et vraiment magnifiques. Les personnages, beaucoup plus détaillés qu'avant (même les monstres ont énormément gagné en finesse), sont ainsi beaucoup mieux intégrés avec le fond, qui



Pendant les cut-scenes temps réel, les personnages n'arrêtent pas de trembler. Bizarrement, c'est assez énervant.

Côté cinématiques, c'est officiel, personne ne fait mieux que Square !





Voilà à quoi ressemble le « Sphere Grid ». Chaque diode allumée représente ce qui a été appris ; le reste est accessible selon votre Sphere Level, votre nombre et votre type de Spheres.

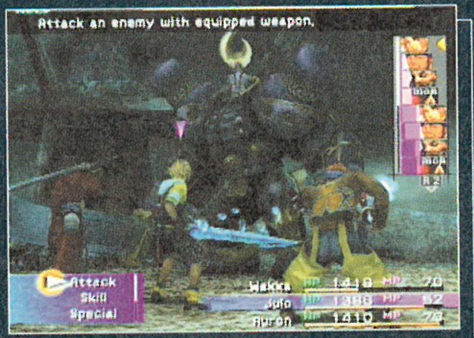
gagne au passage en réalisme, avec par exemple des arbres ou des hautes herbes qui bougent au vent... Quant aux cinématiques, je n'en parle même pas, c'est la tuerie intégrale ! Le jeu a coûté cher et ça se voit, vous en aurez souvent des frissons dans le dos ! En plus, elles s'enchaînent sans loading en guise de transition et sont parfaitement intégrées au jeu. Comprenez par là qu'on sent beaucoup moins de différences entre elles et les phases temps réel, contrairement aux épisodes PSone.

ET LE JEU ALORS ?

Oui, pardon, on y vient... Et aux premières déceptions d'ailleurs, malheureusement ! En gros, les développeurs ont pris le parti de virer la grande carte qu'on trouvait dans tous les autres Final Fantasy... Aïe !, diront certains. Et pourtant, leur intention était louable : le principe était de garder la même représentation, dans toutes les phases de jeu. Ainsi, les balades sur la carte, le shopping, les discussions en ville, et dans une certaine mesure les combats, se déroulent sous une seule et même représentation, cohérente en graphismes et en proportions. Génial, me direz-vous maintenant, mais le problème, c'est que ces environnements sont extrêmement restreints et linéaires ! Durant les 20 premières heures de jeu, vous aurez l'impression d'aller toujours tout droit dans des couloirs... Des jolis couloirs, certes, mais des couloirs quand même, sans une seule intersection ou presque ! Un conseil : enlevez la map dans les options, pour diminuer cette impression. De plus, on suit le scénario comme si l'on se trouvait sur des rails, impossible de prendre son temps pour découvrir des trucs annexes (tout du moins avant les 20 heures de jeu, et encore)... Discussion, balade dans un couloir, combat, cinématique, discussion... Certes, l'histoire est passionnante, mais le tout reste trop contemplatif par rapport à ce que l'on peut attendre d'un Final Fantasy. Et je n'en fais pas des tonnes, il s'agit simplement du seul véritable défaut du jeu, le truc qui décevra n'importe quel fan. En dehors de ça, que du bon, avec notamment un système juste excellent !

TROP BIEN LE SPHERE GRID !

Ici, l'évolution ne passe plus par le gain de points d'expérience et donc pas par le « Levelling » des persos. Le système a été complètement repensé, ce sont désormais des AP et des sphères de puissance que vous gagnerez en fin de combat. Ces AP se transforment immédiatement en Sphere Points, qui vous permettent de faire avancer chacun de vos personnages sur le « Sphere Grid », une sorte de tablette gigantesque remplie de slots reliés entre eux, disponible depuis le menu. Un Sphere Point permet d'avancer d'une case (ou de reculer de 4), tandis que les sphères de puissance servent à activer un slot (plus de MP, de vitesse, de HP, nouvelles capacités spéciales, etc.). C'est ainsi avec une sorte de jeu de l'oie que vous pourrez vous diriger comme bon vous semble et apprendre les aptitudes qui vous intéressent, ou même croiser la route d'un autre personnage pour avoir les mêmes que lui. Le chemin (et donc les pos-



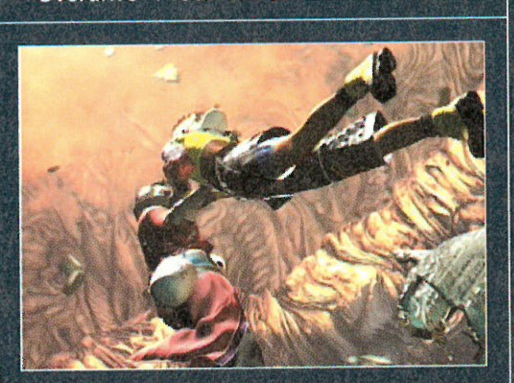
En tuant un ennemi avec plus de points de dégâts que nécessaire, vous ferez un « Overkill », ce qui représente un gain d'AP plus important à la fin du combat.

sibilités) semble prédéfini, au départ, mais les embranchements ne tardent pas à apparaître, vous permettant de faire des choix de direction, de profiter de la richesse du système. Souvent, les chemins sont bloqués par des « portes » de niveau 1 à 4. Il suffira alors d'utiliser des sphères « clefs » pour ouvrir des chemins verrouillés, menant la plupart du temps à des slots bien puissants ! Le sort « Ultima », par exemple, est entouré de quatre portes de niveau 4 ! Évidemment, ces sphères clefs sont les plus rares et les plus difficiles à trouver… Mais ça, vous vous en doutiez déjà !

CHACUN SA ROUTE...

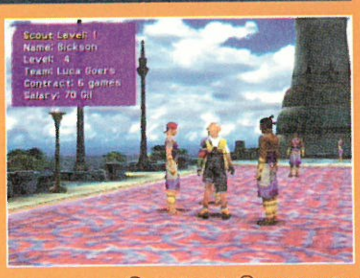
Quant aux combats à proprement parler, ils proposent également des nouveautés très intéressantes. Tout d'abord, il ne peut y avoir que trois personnages affichés en même temps à l'écran, mais d'une simple pression sur L1, vous aurez le loisir d'interchanger deux d'entre eux ! Finis les persos-boulets qui se traînent, tout le monde peut prendre des AP et évoluer après les combats ! D'autant que cette fois, chacun des persos possède sa propre spécialité, et qu'il faudra donc savoir se servir de chacun d'eux selon les situations et les monstres. En haut à droite de l'écran, vous remarquerez également la fenêtre « CTB », qui vous informe sur l'ordre dans lequel les personnages joueront leur rôle (monstres inclus). Un élément stratégique qu'il faudra savoir utiliser comme il faut. Si vous choisissez de speeder un personnage par exemple, la place de celui-ci changera visiblement sur la grille. Les furies sont toujours là, sous le nom de « Overdrive ». Tout fonctionne comme avant (la jauge augmente avec les coups reçus), mais vous pourrez petit à petit apprendre de nouveaux modes de remplissage (plus on utilise de magie, plus on donne de coups, etc.). Les exécutions des Overdrive changent radicalement d'un perso à l'autre : tourner le stick droit à toute vitesse avec Lulu, combinaisons rapides avec Auron, roulette élémentale avec Wakka… Kimahri peut, quant à lui, apprendre des techniques ennemies et les ressortir en Overdrive ! La dernière grosse nouveauté vient des Invocations (Aeons), qui se pointent et remplacent complètement les 3 personnages dans le combat. Elles ont leur propre jauge de HP, de MP et d'Overdrive, elles peuvent mourir, changer de mode… À partir d'un certain moment dans l'aventure, vous pourrez également customiser vos Aeons en leur apprenant de nouveaux sorts grâce à vos objets. Toujours grâce à votre inventaire d'items, l'équipement peut être upgradé. Car les armes et les armures non plus n'ont pas de niveau, mais des aptitudes (empoisonnement, HP +10 %, etc.) que vous pourrez leur « apprendre » en remplissant des slots libres… La place me manque pour vous décrire toutes les possibilités et subtilités de cet excellent système, mais couplé à l'histoire béton, à la réalisation et à la durée de vie, il rattrape aisément les petits défauts du jeu. Les fans du genre se doivent d'y jouer ; de toute façon, ils en auront pour leur argent, comme d'habitude !

Julo

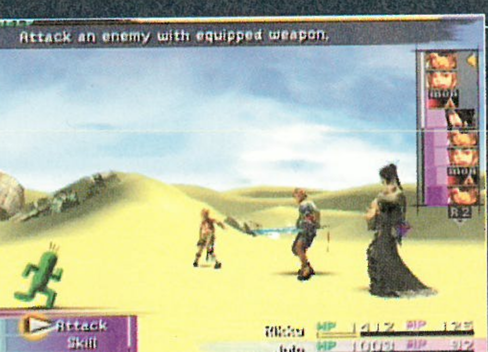


Do you kiss Blitz Ball ?

Finies les batailles et la collection de cartes du Tetra Master, le nouveau mini-jeu se nomme cette fois « Blitz Ball » ! Sorte de handball sous-marin, ce sport représente l'attraction vedette de l'univers de Final Fantasy X, la dernière véritable source d'amusement populaire dans le chaos et la peur que fait régner Sin. Dans son Zanarkand natal, Tidus représentait une star de la discipline, et il intégrera l'équipe de loosers de Wakka dès le début de l'aventure. Votre sous-mission sera alors de participer à la ligue et aux championnats, pour faire grimper les « Besaid Aurochs » vers le haut du classement ! Sans trop rentrer dans le détail, le déroulement des matchs se fait un peu à la manière d'un RPG (tout est chiffré), avec des confrontations entre les adversaires, des passes, des shoots et des actions spéciales. Toutes les statistiques qui entrent en jeu diffèrent pour chaque personnage et évoluent petit à petit au fil des matchs. Vous pourrez apprendre des techniques secrètes, en copier d'autres sur les adversaires, et même recruter de nouveaux joueurs, qu'il faudra payer en Gils !



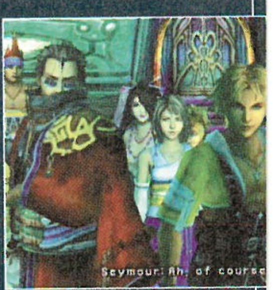
Appuyez sur ◎ au lieu de ⊗ pour parler à un adversaire ; s'il s'agit d'un joueur de Blitz Ball, vous pourrez consulter ses stats et l'engager.



Les Cactuars sont bien dans FFX ! Très difficiles à battre, ils vous rapporteront tout de même énormément d'AP !

Note

8/10







La fenêtre de droite vous informe sur les tours à venir. Un élément stratégique qu'il faudra savoir utiliser correctement contre les boss !





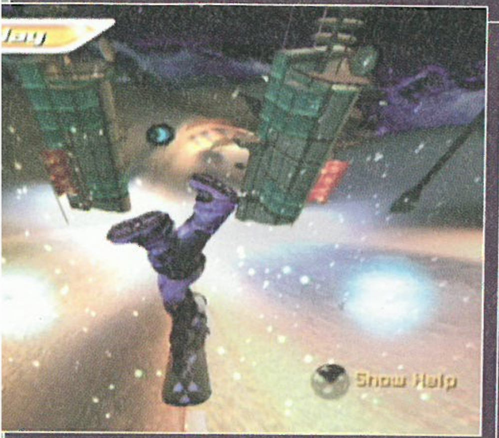


XBOX

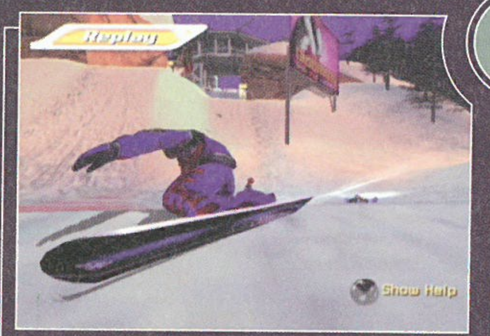
Note 6/10

SSX Tricky

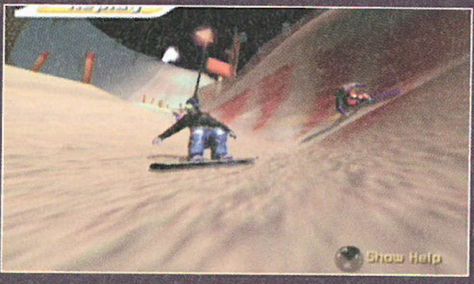
Quand on fait les choses dans la précipitation, parfois ça passe, d'autres fois ça casse. C'est ce qui s'est passé précisément pour cette conversion Xbox de SSX Tricky. Décidément, la politique de portage d'EA sur la machine de Bilou laisse de plus en plus à désirer...

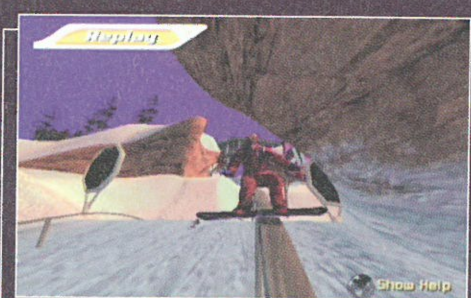


Des tricks en moins pour cette version Xbox... comme sur GameCube.



Deux atouts esthétiques : le rendu de la neige est plus réaliste et on a droit à du self-shading.

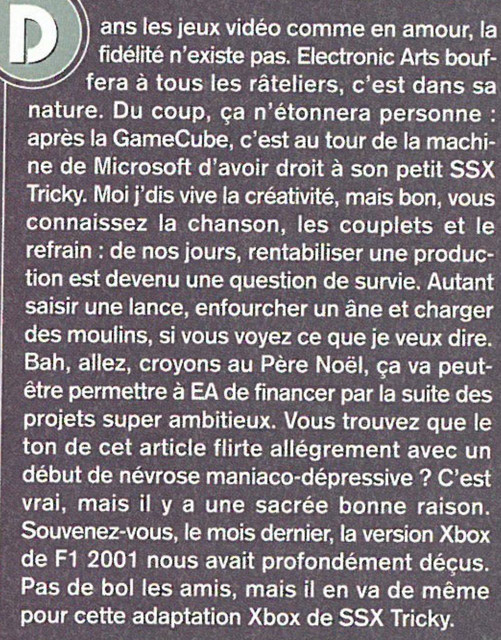




Ouais je sais, c'est la classe américaine...



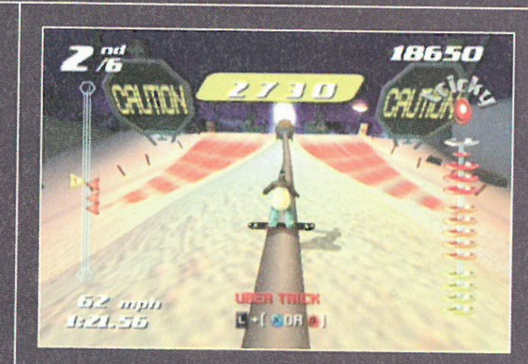
Les ralentissements sont nettement plus marqués que sur PS2 et GC, au point de gâcher le plaisir de jeu. Scandaleux !



Dans les jeux vidéo comme en amour, la fidélité n'existe pas. Electronic Arts bouffera à tous les râteliers, c'est dans sa nature. Du coup, ça n'étonnera personne : après la GameCube, c'est au tour de la machine de Microsoft d'avoir droit à son petit SSX Tricky. Moi j'dis vive la créativité, mais bon, vous connaissez la chanson, les couplets et le refrain : de nos jours, rentabiliser une production est devenu une question de survie. Autant saisir une lance, enfourcher un âne et charger des moulins, si vous voyez ce que je veux dire. Bah, allez, croyons au Père Noël, ça va peut-être permettre à EA de financer par la suite des projets super ambitieux. Vous trouvez que le ton de cet article flirte allégrement avec un début de névrose maniaco-dépressive ? C'est vrai, mais il y a une sacrée bonne raison. Souvenez-vous, le mois dernier, la version Xbox de F1 2001 nous avait profondément déçus. Pas de bol les amis, mais il en va de même pour cette adaptation Xbox de SSX Tricky.

LA DOUCHE ÉCOSSAISE...

Pourtant, les cinq premières minutes de jeu laissaient espérer un portage d'une qualité exceptionnelle. En effet, d'un point de vue strictement esthétique, cette mouture Xbox n'a rien de comparable avec les versions PlayStation 2 et GameCube, qui, n'hésitons pas à le souligner, se ressemblent comme deux gouttes d'huile de paraffine. Pour ce portage Xbox, les développeurs ont en fait choisi de retravailler entièrement le rendu de la neige. Ce qui nous apparaissait un peu fadasse et propret sur les deux autres bécanes prend ici un maximum de relief. Autre différence visuelle appréciable, mais que seuls les yeux experts remarqueront : comme dans Amped, les riders projettent dorénavant leur propre ombre sur leurs vêtements. Et ça en jette. Pour votre culture, dans notre jargon précieux, cette technique a un nom : le « self-shading ». Évidemment, il y a un pli dans la moquette : toutes ces petites nouveautés d'ordre « cosmétique » ont une incidence catastrophique sur la fluidité. Les ralentissements sont carrément plus violents que sur les autres versions, au point carrément de donner envie



de lâcher de dégoût son gros paddle boursouflé. Le frame-rate passe en effet régulièrement en dessous de la barre des 15 images par seconde ! Le genre de saccades monstrueuses qu'on croyait jusqu'ici être l'apanage des jeux PC mal programmés. C'est juste la honte de la jungle pour une machine de cette puissance ! Mais rassurons tout de suite ceux qui ont dépensé une petite fortune en import pour se procurer la machine de Microsoft : le potentiel de la Xbox n'a évidemment rien à voir avec ça ; la faute incombe à 100 % aux responsables de ce portage. Le moteur 3D, conçu spécifiquement pour la PS2, n'a clairement pas été optimisé pour supporter ces améliorations graphiques. Du coup, comme pour F1 2001, on espère qu'Electronic Arts rectifiera le tir pour la version européenne. Un portage bâclé, largement en deçà des versions PS2 et GC, que je ne vous conseille en aucun cas, surtout au vu des prix pratiqués actuellement sur le marché de l'import.

Willow

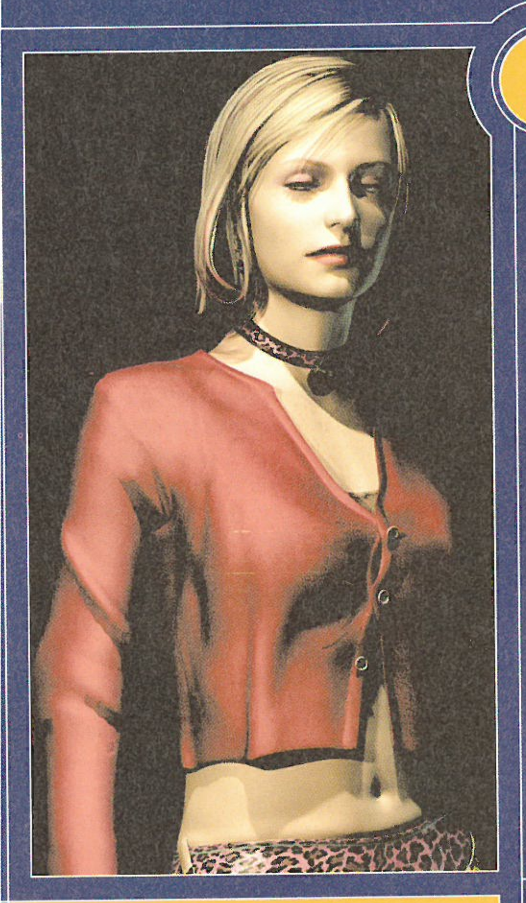
SSX Tricky

Éditeur	EA Sports Big
Dispo. Europe	14 mars 2002
Genre	Jeu de snowboard
Nbre de joueurs	1 ou 2
Sauvegardes	Oui
Niveaux de difficulté	Aucun
Difficulté	Facile
Continues	Sauvegardes
Spécial	Rien
Existe sur	PS2 et GameCube
Compréhension de la langue	Inutile



Silent Hill 2 Restless Dreams

Le « glauquissime » Silent Hill nous entraîne à nouveau dans ses bas-fonds terrifiants gorgés de labyrinthes et de mauvaises rencontres. Préparez-vous à franchir le pas une nouvelle fois, avec deux scénarios pour le prix d'un.



Je me souviens de cette belle journée de juillet, date de sortie de Gran Turismo 3, durant laquelle l'air était pur et fleurait bon les vacances. Rappelez-vous, le père Elwood en voulait à un certain Mister Brown pour avoir fait le test import de GT3, alors que le mois suivant, c'était au tour du test officiel de paraître dans nos pages. Eh bien, je trouve ça petit de me rendre la pareille avec Silent Hill 2. C'est sûrement à mon tour de me faire virer puisqu'il a déjà tout dit dans son texte très chiadé ! Maintenant, je ne sais pas encore comment je vais me sortir de ce m... mais je n'ai pas d'autre solution que d'essayer. Enfin, je préfère tout de même ma situation comparée à celle de James Sunderland qui débarque à Silent Hill.

LA MORT VOUS VA SI BIEN

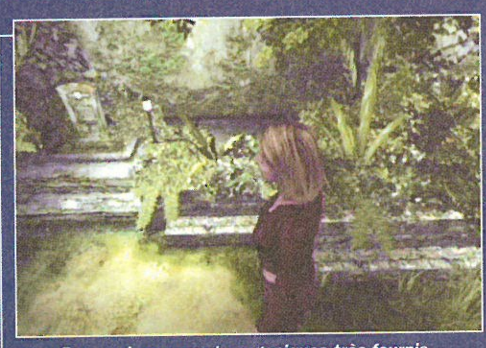
S'il existe encore un extraterrestre sur notre bonne vieille planète (je sais, c'est un pléonasme) qui ne connaît pas Silent Hill, il faut quand même penser à lui et exposer l'univers de Silent Hill 2. Jamais un jeu vidéo n'avait vu autant de scènes malsaines, glauques, sinistres et souillées par une ambiance terrifiante. Tout ce que pouvez imaginer de plus horrible, la situation la plus tragique qu'il vous ait été donné de voir, ne peut en aucun cas ressembler à celle que va vivre ce brave James. Ici, tout dépasse l'entendement. Le moindre recoin sent la mort, les pierres sont sales, les murs tachés de sang, les arbres secoués par un brouillard froid qui envahit les alentours et que l'on peut ressentir sur son visage, les portes grincent à vous remplir d'effroi, les couloirs sont sombres et saturés d'ondes négatives... Eh oui, parce que vous ne serez pas seul dans le noir : d'immondes créatures difformes et visqueuses en voudront à votre peau de misérable humain venu chercher un indice sur la mort de votre douce Mary disparue il y a 3 ans. Et des bestioles, il y en a un paquet qui vont surgir de toutes parts : au détour d'un couloir, atterrissant comme un ballot de linge sale sur un pont, rampant sur

James aux prises avec une infirmière qui n'accepte pas la lumière de sa lampe.

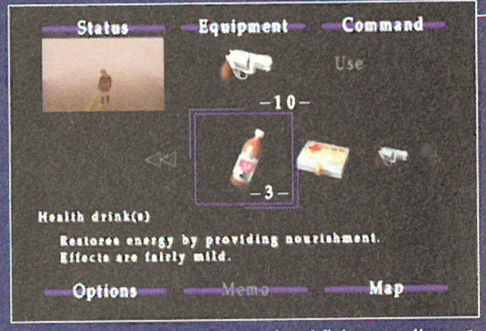


Silent Hill 2 Restless Dreams

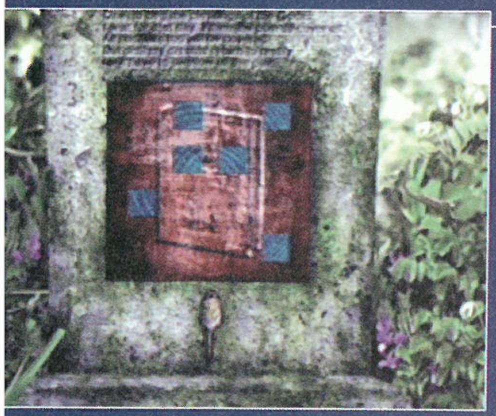
Éditeur	Konami
Dispo. Europe	N.C.
Genre	Survival/Horror
Nbre de joueurs	1
Sauvegardes	Oui
Niveaux de difficulté	4
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegardes
Spécial	Scénario supplémentaire
Existe sur	PlayStation 2
Compréhension de la langue	Recommandée

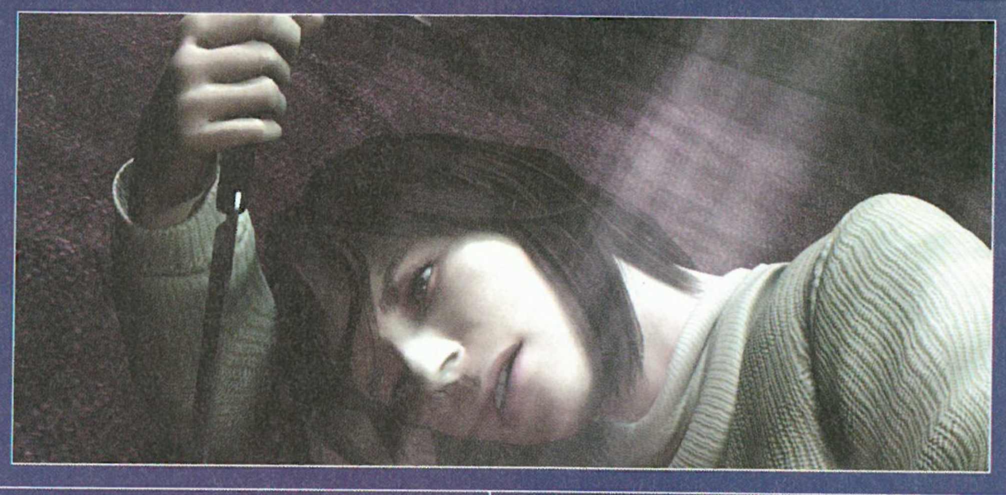


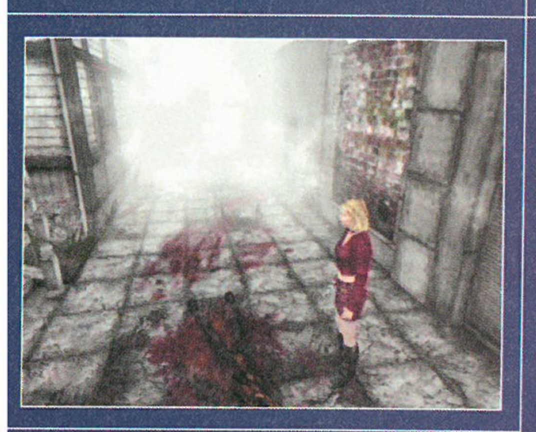
Des environnements organiques très fournis et très détaillés.



La jauge de santé est si mal fichue que l'on a du mal à estimer la quantité de boissons à ingurgiter.


« J'fais des trous, des p'tits trous, encore des p'tits trous. »





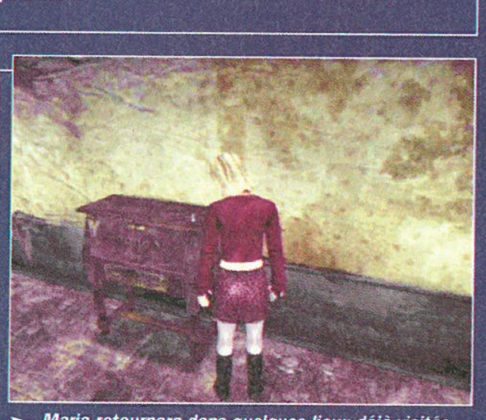
un toit ou sortant de sous une caisse, se démenant comme un keum en camisole de force... le tout en vous crachant leur haine puante au visage. Et ça, ce n'est que du bonheur pour les amateurs de sensations fortes. Et je peux vous garantir qu'elles sont au rendez-vous et à la (dé)mesure de ce chef-d'œuvre signé Konami.

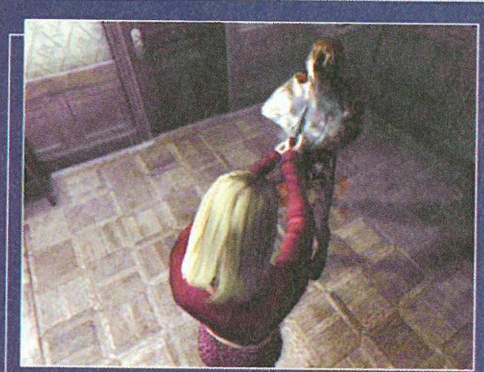
« POUR UN FLIP, AVEC TOI, JE FERAIS N'IMPORTE QUOI... »

Comme dans la version PS2, le scénario débute de la même manière. James se rend à Silent Hill après avoir reçu une mystérieuse lettre de Mary (qui a dû lui écrire d'outre-tombe) lui demandant de la rejoindre là où il sait ! À peine arrivé, on est tout de suite dans l'ambiance. Ambiance sonore qui est un des éléments fondamentaux dans ce genre de production. Et les compositeurs n'y sont pas allés de main... morte. Des cris perçants annoncent l'arrivée proche d'un monstre, des hurlements déchirent les couloirs pour vous faire tressaillir, et..., et..., et rien ne se passe. Alors on ne comprend plus, on se met à paniquer, à regarder dans toutes les directions, toutes sauf la bonne, car c'est à ce moment précis, là où on l'attend le moins, que le danger surgit. Ces monstres en tenues d'infirmières couvertes de sang attendent patiemment votre venue. La lampe torche et la radio sont là pour les repérer, mais une, puis deux, voire quatre infirmières viennent à votre « chevet » pour vous pomper un peu de votre énergie vitale. Oh, elles ne sont pas bien coriaces, quelques balles suffiront à les mettre à terre avant de les achever à grands coups de tatane et faire gicler toute la répugnance qu'elles ont dans les viscères !

MOI JAMES, TOI MARIA

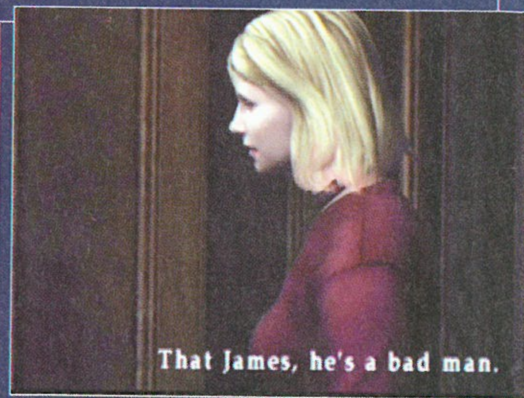
Pendant toute cette aventure qui prendra une bonne douzaine d'heures avant de découvrir ce qui se trame à Silent Hill, James fera la rencontre de quelques personnages énigmatiques. Le premier est Angela Orosco, une femme troublante, certaine depuis sa plus tendre enfance qu'elle ne pourra jamais être heureuse. Puis c'est au tour de Maria de faire surface. Cette blonde, qui ressemble trait pour trait à la défunte femme de James, et très intéressée par la quête de ce dernier, le suivra dans ses pérégrinations et l'accompagnera jusqu'à la fin... Ensuite, c'est la petite « pisseuse » de Laura qui surgira de temps à autre pour vous jouer quelques vilains tours. Cette gamine fait ce qu'elle veut, quand elle veut, et ne semble pas s'affoler plus que ça de ce qui se trame dans cette ville. Cependant, elle détient peut-être une des clés du mystère puisqu'elle a côtoyé Mary lorsqu'elle était à l'hôpital. Mary la considérait d'ailleurs comme sa propre fille. Enfin, Eddie Dombrowski, le goret de service, gras comme un loukoum, aussi c... que simplet, vomissant tout ce qu'il peut, totalement dérangé et incontrôlable lorsqu'il est énervé. Ces personnages feront donc leur apparition à des moments précis de l'histoire, dont le scénario est certes dirigiste mais tellement prenant.


Maria retournera dans quelques lieux déjà visités par James, mais sans avoir à refaire les énigmes.


Des angles de caméra toujours bien placés pour un excellent et flippant rendu visuel.





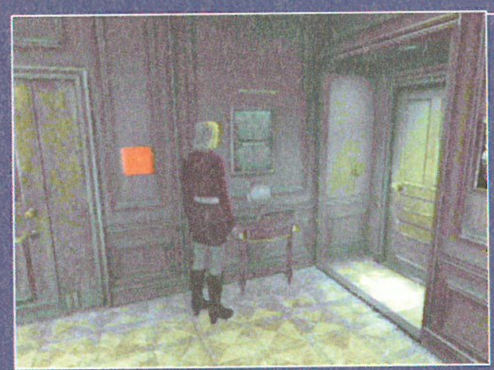


Maria en train de dauber sur la tronche de James. « Ispice di c... ! »

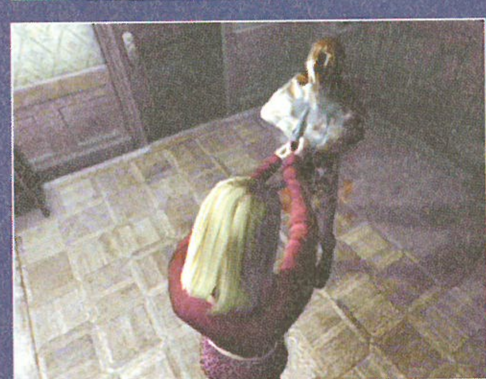
LES PLUS DE LA XBOX

Eh oui, on n'allait pas vous refaire l'ensemble du jeu parce que les dialogues sont en anglais, mais bien parce que cette version Xbox possède quelques améliorations et une nouveauté par rapport à la mouture PS2 ! Tout d'abord, graphiquement, les textures sont encore plus léchées. Du sol au plafond, c'est un vrai régal visuel, une richesse incroyable de détails révélés au fur et à mesure que le faisceau lumineux de la lampe torche se déplace, la brume et les nappes de brouillard sont toujours volumétriques... Bref, la Xbox donne « toute » sa puissance pour nous offrir un univers graphique de qualité, et ce (moteur créé pour la PS2 oblige) au détriment de quelques gros et surprenants ralentissements. Enfin, et la plupart d'entre vous l'attendaient comme le messie, le scénario supplémentaire spécialement conçu pour la Xbox. Je sais, je tarde à vous en parler et vous commencez à me maudire. Mais précisons d'abord les choses. Quand Traz m'a demandé de faire le test import, j'ai sauté sur l'occasion sachant qu'un deuxième scénar était intégré. Ensuite, Gollum m'a précisé que, selon Konami, il durerait entre 4 et 6 heures, puis me dit : « Tu vas voir, il faut toujours diviser cette durée par 2. » Eh bien, ça n'a pas manqué ! En explorant chaque recoin, en prenant tout votre temps, vous devriez terminer cet « add-on » en deux petites heures ! Je sais c'est frustrant, et je fus le premier déçu. Mais bon, voilà pourquoi je ne vous dis quasiment rien à son sujet, car si je vous révèle l'essentiel, ce n'est plus de la malédiction que vous me souhaiterez mais une mort horrible accompagnée d'atroces douleurs. Tout ce que je peux vous dire : bien que les 2 scénarios soient séparés et accessibles dès le début, il est quand même nettement préférable, pour ne pas dire indispensable, d'avoir terminé le premier. L'histoire commence à « Heaven's Night » avec Maria qui se pose quelques questions existentielles. C'est donc elle qu'il faudra diriger dans une portion de la ville, puis dans « Blue Creek Apartment ». Après avoir pénétré à l'intérieur, découvert quelques items (medikit, balles de revolver, plaques métalliques pour une énigme...), une voix se fera entendre derrière une porte, celle d'Ernest Baldwin. Ce nouveau personnage vous chargera de différentes missions, vous parlera de sa fille Amy, et il sera bien sûr question de James Sunderland. Ce scénario, qui n'est pas indispensable (puisqu'il ne figure pas sur PS2), révélera quelques secrets supplémentaires et pourrait bien annoncer une suite à Silent Hill 2, qui sait... Maintenant, c'est à vous de jouer !

Mister Brown

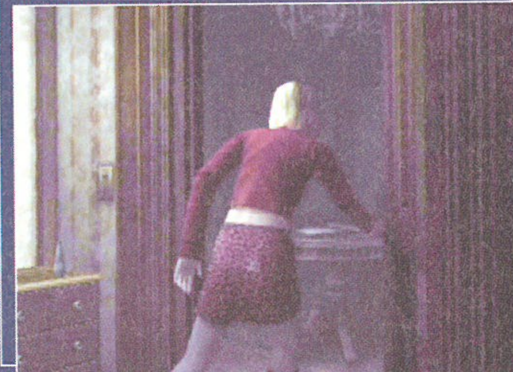


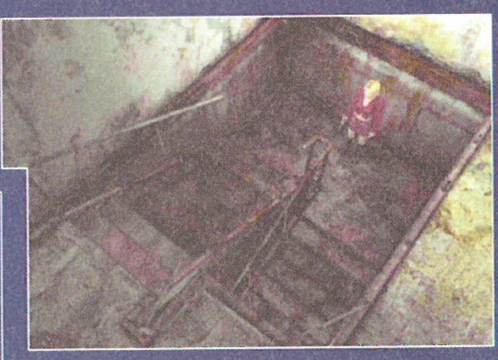
Le système de sauvegardes est identique dans les 2 scénarios.

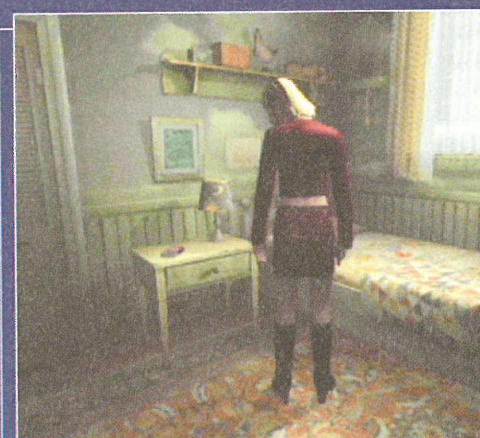




Derrière cette porte, Maria percera peut-être le secret du second scénario.







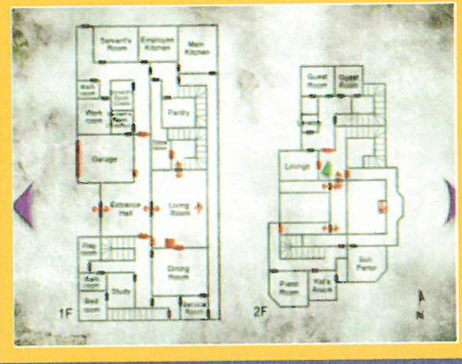
Comme James, Maria pose son regard sur les objets à récupérer.

La navigation

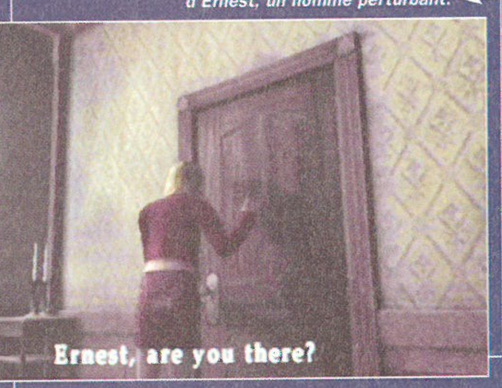
Si, comme moi, vous êtes une vraie truffe et que vous ne possédez aucun sens de l'orientation, que vous partez systématiquement à l'opposé de l'endroit où vous devez vous rendre et que le moindre raccourci que vous empruntez vous fait perdre 2 plombes, les nombreuses maps à trouver vous faciliteront la tâche et serviront de boussole pour ne pas refaire le trajet 200 fois.



Même en mode Hard, le nombre de boissons régénératrices est important.



L'ensemble de ce nouveau scénario tourne autour d'Ernest, un homme perturbant.



CONCOURS

Devenez vous aussi un

V.I.P. Very Important Player

et venez jouer avant tout le monde à la Xbox dans un cadre de rêve.



offrent à 50 d'entre vous une entrée privilège au

« Xbox Lounge »

le dimanche 24 février 2002

Réservez dès aujourd'hui votre après-midi. Pour gagner ces entrées, rien de plus facile, il vous suffit de répondre correctement aux questions ci-dessous avant le 8 février 2002 minuit et de participer au tirage au sort.

Bonne chance à tous !

1 - Oddworld : Munch's Oddysee est le :

A - 2ᵉ épisode d'une trilogie

B - 2ᵉ épisode d'une quintologie

C - 3ᵉ épisode d'une quintologie

2 - Quel sera le prix des jeux Xbox ?

A - 59,99 €
B - 69,99 €
C - 79,99 €

3 - De quel pays sont originaires les développeurs de Max Payne ?

A - Suède
B - Finlande
C - Norvège

4 - Quel est le nom du héros de Silent Hill 2 ?

A - James Sunderland
B - James Suntherland
C - James Sunterland

5 - Quel est le terme technique pour désigner les ombres des personnages sur leurs propres vêtements ?

A - Clothes-Shading
B - Own-Shading
C - Self-Shading



Joypad

Concours Lounge - Immeuble D
124, rue Danton - TSA 51004
92538 Levallois-Perret Cedex

Nom
Prénom
Adresse
Code postal
Ville

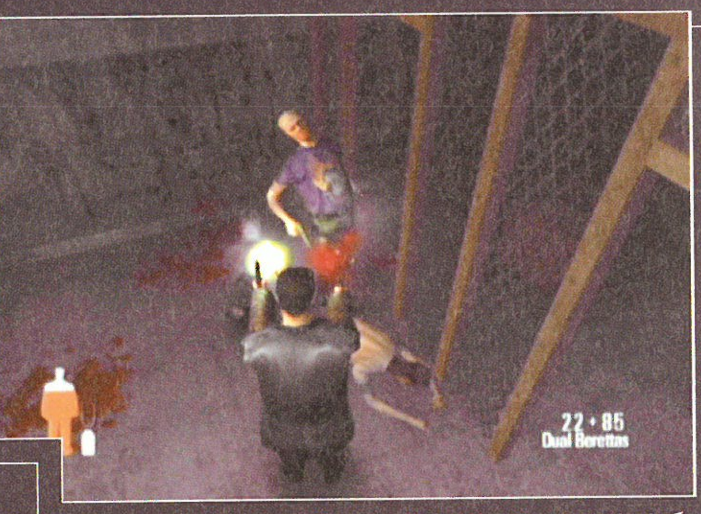
Les gagnants recevront des invitations nominatives et personnelles pour une durée de 2 heures. Il n'est prévu aucune rise en charge des frais liés aux déplacements ni à l'hébergement. Jeu sans obligation d'achat. Tout bulletin doit être déposé dans on intégralité ; il peut être recopié sur papier libre. Un seul bulletin par foyer. Règlement du jeu complet et tirage au sort parmi les nnes réponses par Maître Venezia, huissier de justice à Neuilly-sur-Seine (92). Aucun renseignement ne sera donné par téléphone. Règlement et remboursement du timbre au tarif lent sur demande (1 par foyer) à Joypad - 124 rue Danton - TSA 51004 - 92538 LEVALLOIS-PERRET Loi du 06/01/78 : Vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données





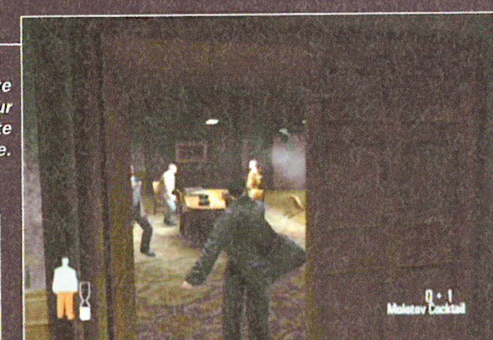


Max Payne

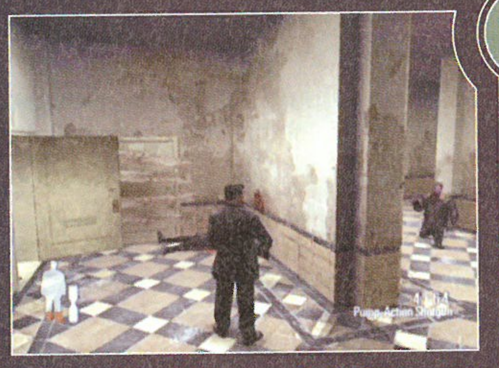


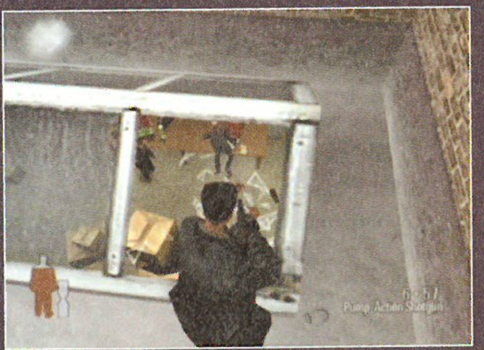
Les junkies ne rappellent pas que de bons souvenirs à Max !

Qui n'a pas, parmi ses connaissances, un Max qui traîne quelque part ? Vous connaissez Max la Menace, Zappi Max, Max et les ferrailleurs, Max le Forestier, Maximo... Mais connaissez-vous Max Payne ? Non ? Alors « let me introduce you this guy » (à ne pas traduire littéralement) !



Au jeu du « qui veut quoi », une petite grenade pour nettoyer toute cette vermine.





Max Payne est un flic de New York, du genre plutôt sympa, qui s'en retourne chez lui après une dure journée de labeur. En franchissant le pas de sa porte, il va découvrir que des junkies, sous l'emprise d'une drogue appelée Valkyr, ont sauvagement assassiné sa femme et son môme. Pas glop ! Sous le choc, il va s'engager dans les rangs de la DEA, fleuron de la flicaille anti-drogue, et va mettre toute son énergie pour arrêter ce trafic et démasquer le gros bonnet qui en est à la tête. Voilà, vous connaissez « basiquement » le scénario qui se trame dans ce jeu d'action où le shoot est roi. Développé par Remedy Entertainment (Finlande), Max Payne, bien noté par nos confrères de Joystick, fait une deuxième apparition, sur console cette fois-ci. On ne vous cache pas que cette conversion Xbox nous préoccupait quelque peu. Tout de suite, la suite et la réponse à nos inquiétudes.

QUE LE FRAG COMMENCE !

C'est à la troisième personne que vous devrez incarner Max Payne pour des phases de shoot à répétition, pour ne pas dire continuelles. En effet, ce jeu d'action qui, au premier abord, semble ultra-bourrin, cache un petit quelque chose qui en fait un jeu à part. Cependant, ne vous attendez pas à un MGS-like avec des phases d'infiltration, mais bien à un titre qui n'aura de cesse de vous faire utiliser vos armes à tire-larigot. Et des armes, il y en aura pour tout le monde et pour tous les goûts. Du Beretta au Colt Commando en passant par le fusil à pompe et le fusil de sniper, c'est une quinzaine d'armes plus ou moins puissantes qu'il vous sera donné d'utiliser.

Chaque fois que vous « fraguez » un keum, son arme et ses munitions peuvent être récupérées et placées dans votre arsenal. Les quantités ramassées sont impressionnantes et on gaspille sans compter. Mais la suite vous apprendra parfois qu'il vaut mieux la jouer fine et non comme un goret en tirant dans le tas. Les nombreux ennemis (qui se ressemblent) sont parfois assez coriaces et prêts à vous placer une balle dans la nuque. Heureusement, le système de caméra permet de se placer dans l'encoignure d'une porte et de jeter un coup d'œil aux alentours sans se faire repérer. L'effet de surprise est donc la meilleure attaque, et le Bullet Time le plus bel effet.

BULLET TIME, KEZACO ?

Max Payne se différencie des autres jeux de shoot grâce à son système novateur emprunté à Matrix et aux films chers à John Woo. En pressant le bouton adéquat, une séquence au ralenti (slow-motion) est alors déclenchée. En combinant cette réaction avec une combo (saut vers l'avant, le côté ou l'arrière), Max pourra ajuster tranquillement son ou ses ennemis grâce au viseur, ou encore esquiver les balles qui fusent de toutes parts, le tout sur fond de motion-blur. Un trip ultime que l'on réitère chaque fois que le sablier (jauge de Bullet Time) le permet. Voilà donc le point fort de Max Payne, sans oublier le tir de sniper

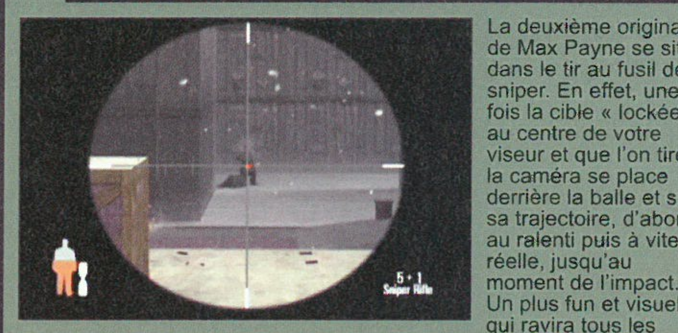
Max Payne

Éditeur	Take 2
Dispo. Europe	Mars 2002
Genre	Shoot
Nbre de joueurs	1
Sauvegardes	Oui
Niveaux de difficulté	4
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegardes
Spécial	Bullet Time
Existe sur	PC et PS2
Compréhension de la langue	Inutile

(voir encadré), qui en fait un jeu idéal pour tous les amoureux de la gâchette. Encore au registre des innovations, les cinématiques sont rares, remplacées ici par un roman-photo qui expose la suite du scénario. Un scénario malgré tout dirigiste comme une action basique, avec quelques leviers à actionner et beaucoup de paperasses à consulter (un point d'exclamation apparaît au-dessus de la tête de Max lorsqu'il doit voir un objet et être sûr de ne pas le rater !). Ce titre n'est donc pas exempt de tout défaut et certains reproches doivent être formulés : les animations pataudes de Max et le gameplay ne sont pas toujours à la hauteur, notamment lorsqu'il doit marcher sur une poutre ou un passage très étroit. Je vous laisse le soin d'être bien « vénère » dans le « labyrinthe de ses cauchemars » (pourtant facile sur PC…) ! Les animations des ennemis, quant à elles, sont assez réussies, mais question Intelligence Artificielle, il faudra repasser ; il n'est pas rare de les voir coincés contre un élément du décor, se flinguer entre eux ou se balancer une grenade en pleine gueule. Ça facilite le boulot de Max mais on aurait espéré mieux. Enfin, si l'ensemble reste assez fluide, on déplorera de très gros ralentissements qui entachent certaines actions. Mais ne restons pas sur une note négative puisque les développeurs ont mis du cœur à l'ouvrage et nous proposent un titre fun qui sort des sentiers battus. Au total, ce sont 22 chapitres décomposés en plusieurs sections qui vous tiendront scotchés à la manette pendant une petite quinzaine d'heures, et ce dans des environnements variés. Bien qu'une certaine sensation de pauvreté et de vide se fasse ressentir, chaque décor est composé de textures détaillées. Pour arriver au terme de cette aventure, Max devra traverser de longs couloirs d'hôtel, des chambres avec vue, des scènes d'extérieur, un restaurant plastiqué, des pièces truffées d'ennemis et de boss, des couloirs de métro ou encore un cargo et ses docks. Bref, Max Payne joue la carte de la diversité pour nous faire oublier le côté répétitif des phases de tir, et il y est parvenu.

Mister Brown

Le snipe

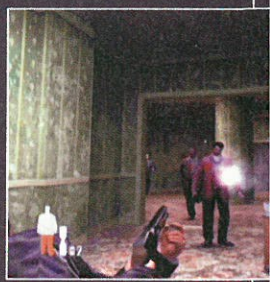




La deuxième originalité de Max Payne se situe dans le tir au fusil de sniper. En effet, une fois la cible « lockée » au centre de votre viseur et que l'on tire, la caméra se place derrière la balle et suit sa trajectoire, d'abord au ralenti puis à vitesse réelle, jusqu'au moment de l'impact. Un plus fun et visuel qui ravira tous les amoureux de snipe.

Note

7/10

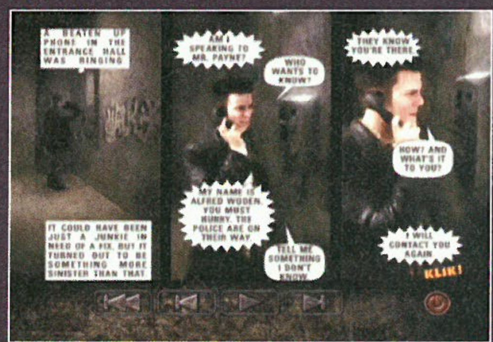


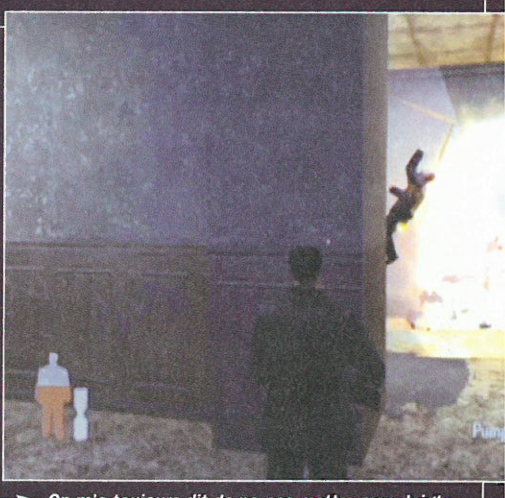


Le Bullet Time donne lieu à des scènes d'anthologie.



Contrairement à MGS2, les corps n'épousent pas la forme des escaliers.





On m'a toujours dit de ne pas mettre mes doigts n'importe où !

C'est ce que l'on appelle clairement se faire griller la cervelle !





Toutes les sorties japonaises et US

Les Zappings Japon me donnent envie de chanter une chanson. Malheureusement, à cause de quelques Zappings ricains, je n'arriverai pas à mes fins. J'enrage d'un feu ardent qui brûlerait les entrailles des développeurs incompétents. Ah, lorsque je pense que des hommes comme Kojima nous créent des merveilles, et que d'autres nous obligent à jouer à des daubes infâmes dignes de la poubelle... Monde de merde. Tiens, ça vaudrait bien une ch'tite chanson...

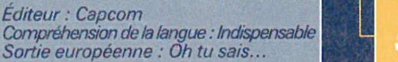
Breath of Fire 2




Six mois seulement après la sortie du premier volet sur la petite portable de Nintendo, Capcom se presse pour ne pas louper Noël dans l'archipel, et ressort le second Breath of Fire. Comparé à la version Super NES, pas grand-chose à ajouter à ce RPG qui se suffit à lui-même. Des graphismes un peu plus détaillés en ce qui concerne les phases de combat peut-être, et des musiques aux intonations typiques de la mythique console de salon qui étonnent sur la petite portable. Rien à redire donc, surtout que l'on retrouve le système qui permet de sauvegarder à n'importe quel moment, fort utile entre Saint-Lazare et Havre-Caumartin alors que le village suivant est à perpète. Un bon choix pour ceux qui ont fini Golden Sun !

Greg





7 — *Éditeur : Capcom*
Compréhension de la langue : Indispensable
Sortie européenne : Oh tu sais...

Mad Dash Racing



Mad Dash Racing est une sorte de jeu de course à pied. On choisit un personnage et c'est parti pour des randonnées sauvages dans de longs parcours semés d'embûches. Si la réalisation n'est pas foncièrement mauvaise, on regrette toutefois que la conduite soit assez étrange. En effet, quel que soit le revêtement, on a l'impression de marcher sur une patinoire. L'I.A. des adversaires est assez limitée. De plus, bien que les courses soient longues, elles se ressemblent toutes et ne sont guère passionnantes. Bref, pas mal réalisé mais pas très intéressant. Vu le prix de l'import, il vaut mieux réserver votre argent pour autre chose. Je sais pas, des fringues de Batman par exemple.

Angel



5 — *Éditeur : Eidos*
Compréhension de la langue : Inutile
Sortie européenne : 14 mars 2002

Dôbutsu No Mori +



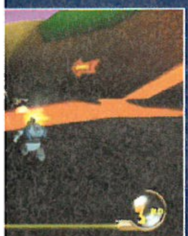

Connu aussi sous le nom d'Animal Forest, Dôbutsu No Mori + est une version GameCube du hit N64. Ce n'est pas un jeu d'action, ni un RPG, encore moins un jeu d'aventure. C'est un jeu de vie, point. On choisit sa maison, et on vit. Il faut donc entretenir de bonnes relations avec ses voisins, rendre des services, et autres petites futilités sans aucune finalité mais qui font plaisir. À force d'agir pour le bien de la communauté, le village va évoluer, et vous en serez le spectateur privilégié. Deux gros points positifs : le premier, c'est qu'en le reliant à la GBA, on peut enregistrer un mini-jeu dans la mémoire de la console portable ; le second, c'est que des jeux Famicom sont planqués dans le village et que l'on pourra y jouer. Jeu sans fin rempli de trésors, Dôbutsu No Mori + est un titre ensorcelant auquel les papas japonais jouent avec leurs enfants.

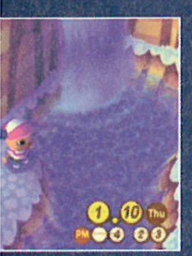
Greg



7 — *Éditeur : Nintendo*
Compréhension de la langue : Indispensable
Sortie européenne : Mori Salah


Breath of Fire 2


Mad Dash Racing


...butsu No Mori +

MX 2002 Featuring Ricky Carmichael

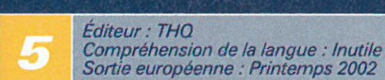



Cette édition Xbox de MX 2002 est un peu plus aboutie que son homologue PS2. Voilà qui nous changera des portages bêtes et méchants que l'on a vus jusqu'à présent ! Un bon point. Cependant, le lifting en question ne concerne principalement que l'aspect purement technique du jeu... En dehors de la modélisation plus précise, des graphismes plus fins et du reste, cette « simulation » de motocross reste ce qu'elle est, à savoir un jeu moyen, pas vraiment trippant niveau sensations, pas vraiment fun non plus, et encore mois intéressant à jouer sur la longueur. Y a vraiment mieux à faire sur Xbox. À réserver aux fans purs et durs de la discipline.

Julo





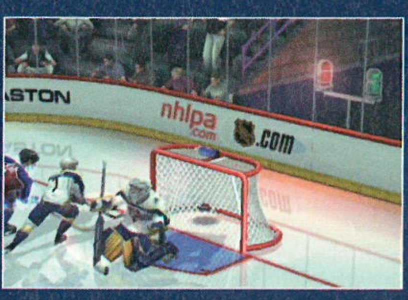


5 *Éditeur : THQ*
Compréhension de la langue : Inutile
Sortie européenne : Printemps 2002

NHL Hitz



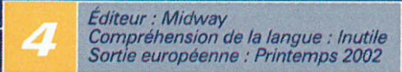

Pour les développeurs de Midway, malgré l'avènement des consoles 128 bits, nous sommes toujours en 1989... Depuis le succès de NBA Jam, l'éditeur américain ne lâche pas l'affaire et continue de recycler la recette désuète du Two on Two, en l'appliquant cette fois au hockey et en rajoutant un joueur dans chaque équipe, histoire d'innover. Pour le reste, R.A.S. : les joueurs parcourent la patinoire en deux coups de patins et marquent quasiment à chaque tir. Comme sur PS2, la réalisation est honnête, l'ensemble plutôt dynamique, et les hockeyeurs bénéficient d'une modélisation





très acceptable. Mais comme d'hab' avec ce style de jeu, on s'éclate pendant un ou deux après-midi avec ses potes et après zou, direction le placard...

Willow



4 *Éditeur : Midway*
Compréhension de la langue : Inutile
Sortie européenne : Printemps 2002

Battle Network Rockman Exe 2




À l'époque où sortait le premier Rockman Exe (rebaptisé Megaman Exe chez nous), nous ne pouvions nous empêcher de comparer ce titre à un Pokémon-like. Mâtiné de RPG avec collecte de cartes d'armement, ce jeu d'aventure avait séduit la rédaction. Aujourd'hui, le second volet arrive sans vraiment changer grand-chose : des ennemis identiques, des graphismes pas du tout retravaillés, aucun changement à noter entre les deux chapitres de Rockman Exe. Quelques innovations, comme le système de « buffering » de cartes pour avoir des armes qui sortent à chaque combat par exemple, viennent rafraîchir le côté stratégie du titre, mais rien d'excitant. Un bon jeu, comme le premier. Sans plus.

Greg







7 *Éditeur : Capcom*
Compréhension de la langue : Recommandée
Sortie européenne : 2e semestre 2002

Tekken Advance







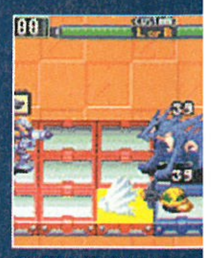

Namco a réalisé un petit exploit avec cette conversion GBA de Tekken. On y retrouve 10 combattants, ainsi que la pléthore habituelle de modes de jeu (Arcade, Survival, Time Attack, 3 contre 3, etc.). Le point fort du soft réside dans son gameplay, qui traduit avec beaucoup de fidélité celui des moutures PSone. En effet, bien que les protagonistes soient en fausse 3D bitmap somptueuse, il est possible d'effectuer des déplacements latéraux ou encore d'exécuter les principales attaques. Toutes proportions gardées, Tekken Advance est donc techniquement une véritable réussite. En revanche, son niveau de difficulté trop faible pourra lasser rapidement les pros du paddle, qui le termineront au bout de 30 minutes dans tous les sens. Et compte tenu qu'en import le jeu risque de coûter bonbon, on se retrouve au final avec un soft fort sympathique mais à la durée de vie trop rêche. De plus, il faut 2 cartouches pour jouter en Link... Bref, on reste sur notre faim.

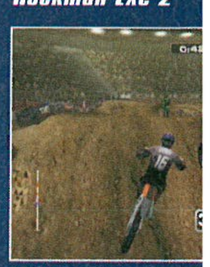
Kendy



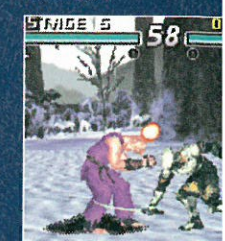
6 *Éditeur : Namco*
Compréhension de la langue : Inutile
Sortie européenne : Courant 2002


NHL Hitz

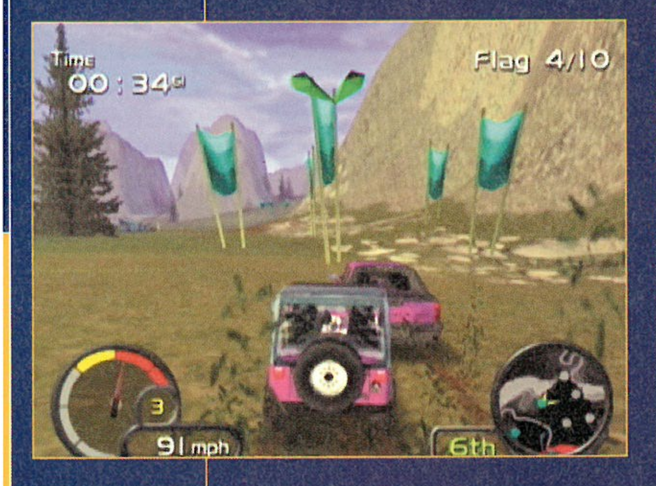

Battle Network Rockman Exe 2


MX 2002 Featuring Ricky Carmichael


NHL Hitz


Tekken Advance

Test Drive Off-Road Wide Open





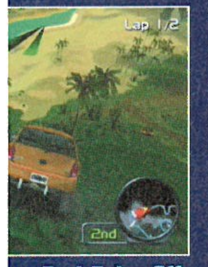

C'est dingue de voir à quel point un jeu vidéo peut-être barbant. Test Drive est le jeu de voitures qui m'a procuré le moins de sensations depuis des années. Tout ce que l'on voit dans ce pseudo-titre, ce sont des voitures modélisées avec les pieds, des circuits dessinés par un aveugle et des modèles physiques lunaires. On pourrait tenter de rattraper le coup en disant qu'il y a pas mal de voitures, mais ça reste quand même pourri. En passant de la PS2 à la Xbox, le jeu est resté aussi pathétique que l'original. Incontestablement une des productions les plus minables de la console. Il vaut mieux investir votre argent dans des kilos de cacahuètes. Ou des collants de super-héros.

Angel

2 *Éditeur : Infogrames*
Compréhension de la langue : Inutile
Sortie européenne : Mars 2002 ?



Yoake No Mariko



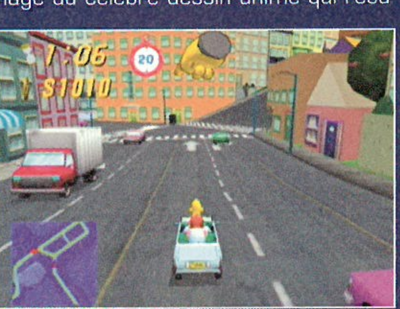
Test Drive Off-Road Wide Open

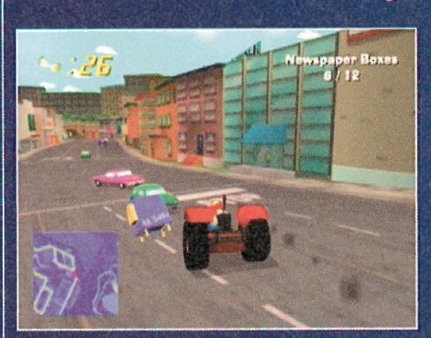
The Simpsons Road Rage




Voilà un énième jeu sur les Simpsons qui ne vaut pas grand-chose. Exploitant un concept complètement pompé sur Crazy Taxi, vous dirigez un personnage du célèbre dessin animé qui récupère des clients dans le but de les acheminer aux quatre coins de Springfield. Graphiquement honteux, le jeu possède des animations minimalistes. Quant à la conduite du véhicule, c'est du grand n'importe quoi. Les quelques modes de jeu ne parviennent pas à le tirer vers le haut. Résultat : au bout d'une heure, on éteint la console en se disant qu'on a perdu son temps.

Angel





3 *Éditeur : Electronic Arts*
Compréhension de la langue : Inutile
Sortie européenne : Non communiquée

Tokimeki Memorial 3, Yakusoku no Ano Basho de






Voilà un jeu de drague produit par Hideo Kojima himself, même s'il n'a pas fait grand-chose dessus, à part signer un papelard ou deux. Dans ce nouveau volet, la principale nouveauté vient de la représentation des écolières en cell shading. Cela signifie que les images fixes cèdent la place à des filles qui bougent. Le système ESP déjà présent dans le 2 vous permet aussi d'enregistrer votre nom, afin que les filles vous appellent quand vous le souhaitez. Le but du jeu reste le même : pendant vos trois années de lycée, vous allez devoir draguer des filles tout en gérant votre emploi du temps pour obtenir votre « bac ». Mais attention à ne pas négliger les autres nénettes, sinon de drôles de rumeurs vont courir sur votre compte. Inintéressant mais hypnotisant, « Tokimemo 3 », comme l'appellent les Japonais, reste ce qu'il est : un passe-temps rigolo et destructeur de vie sociale.

Greg



5 *Éditeur : Konami*
Compréhension de la langue : Indispensable
Sortie européenne : Toki ? Mais qui ?

Yoake No Mariko




Lorsque l'on veut faire trop original, on arrive à du n'importe quoi. Yoake No Mariko fait partie de cette catégorie. Livré (et testé) avec un micro dans sa version de luxe, ce titre idiot propose un concept inédit : jouer la comédie. Des saynètes se déroulent à l'écran et celui qui aura eu le courage de prendre le micro en main devra dire les répliques des personnages avec le ton indiqué. Bien sûr, tout est écrit en japonais. D'un autre côté, la console ne juge que l'intonation et le volume de la voix, on peut donc dire un peu n'importe quoi. Passé l'heure et demie de délire avec les potes où l'on fait des rots dans le micro, Mariko ne sortira malheureusement plus jamais de l'armoire. Les nouveaux concepts, c'est comme la nouvelle cuisine : ça a un drôle de goût et il n'y en a pas beaucoup dans l'assiette.

Greg





4 *Éditeur : Sony C.E.J.*
Compréhension de la langue : Indispensable
Sortie européenne : Marikoche-toi là

Toutes les sorties du mois passées au crible



Et voilà, avec le test de Metal Gear Solid 2, c'est carrément une page de l'histoire du jeu vidéo qui se tourne. J'envie Kendy, Traz et Mister Brown qui n'ont pas encore joué au chef-d'œuvre de Kojima. Jamais un titre ne nous aura procuré autant de bonheur et aura généré autant de débats dans les couloirs de la rédaction. À l'apparition du générique de fin, cette joie d'avoir vécu une expérience ludique exceptionnelle se métamorphosera rapidement en gros coup de blues. Eh oui les gars, à quand une nouvelle production de cette envergure ? Dans trois, quatre, voire cinq ans ? L'autre fois, alors que la plupart des testeurs bavaient encore onctueusement sur leur traversin, on se posait des questions hautement existentielles avec le père Gollum. En effet, quel titre peut prétendre actuellement susciter un engouement de cette envergure ? Y aura-t-il une vie après Sons of Liberty ? Être ou ne pas être, that is the f... question. Inutile de préciser que l'arrivée de Metal Gear Solid 2 éclipse toutes les autres sorties, qui nous paraissent du coup bien fades.

Top rédac

Alors là tu vois, y a un problème, vieux. Écoute, ça fait des mois que MGS2 occupe nos esprits, nos nuits, nos rubriques, nos éditos... et là, le test arrive et on se dit que Snake va laisser comme un grand vide derrière lui. Qui es-tu, toi que nous attendons pour illuminer nos pupilles de joueurs en quête de surpuissance intellectuelle intrinsèque ? Project Ego sur Xbox ? Zelda ou Perfect Dark Zero sur GC ? Primal ou Tenchu 3 sur PS2 ? À moins que le prochain E3 (mai 2002) nous réserve de sympathiques surprises telles que biohazard 4 sur GC, voire (rêvons à haute voix)... les prémices d'un MGS3 ! Oui, nous sommes grave avec cette série. Et alors ? Tout comme vous, nous aimons rester fidèles à ceux qui savent nous faire rêver. D'ailleurs, un énorme merci et un grand bravo au très précieux Dave De Keyser (Belgique) pour ses somptueux portraits que nous nous sommes permis d'emprunter dans la BD que tu nous as envoyée, et qui méritaient bien une place de choix dans notre Trombi. Tu déchires, vieux !

La notation des tests

Les notes techniques sont sur 20, tandis que la note globale d'intérêt, celle qui prime, est, elle, sur 10. En voici le barème détaillé :

Tout juste bon à caler une table. ➤ **0**
Évitez-le à tout prix, c'est un ordre ! ➤ **1**
De très grosses lacunes. Urgl ! ➤ **2**
Une minute de plaisir. Et encore ! ➤ **3**
Pourrait vraiment mieux faire. ➤ **4**
Un jeu tout juste moyen, sans plus. ➤ **5**
6 ◄ *À acheter éventuellement, si on aime le genre.*
7 ◄ *Un bon jeu à de nombreux égards.*
8 ◄ *Un très bon titre qu'il faut avoir dans sa ludothèque.*
9 ◄ *Exceptionnel ! J'achète les yeux fermés.*
10 ◄ *Un jeu d'anthologie. Un ou deux par génération de console.*

La rédac en folie !

Karine

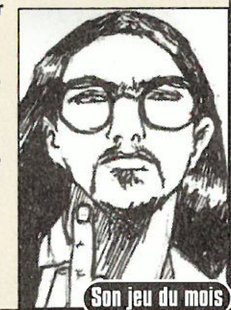
En 2002, j'accepterai la pollution sonore de Greg, l'attitude HxC de Kendy, le rire qui tue de RaHaN, les secousses infligées par Traz, l'haleine alcoolisée d'Angel et de Mister Brown, les flatteries pernicieuses de Chris, le guide fitness de Jean, les bisous de Gollum et les angoisses de Julo.



Son jeu du mois
Metal Gear Solid 2 (PS2)

Angel

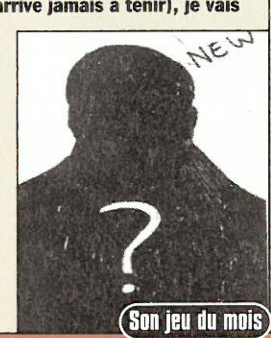
Mes résolutions de l'année ? (NDTraz : ouais, t'es sourd ?!) Je vais essayer de passer moins de temps devant la télé et sur Internet. Oh et puis non, c'est trop dur. Non, en fin de compte, je vais essayer d'être plus sympa avec Julo et arrêter de me foutre de sa gueule. Parce qu'en fait, c'est un mec bien Doc Gynec... euh Julo...



Son jeu du mois
Metal Gear Solid 2 (PS2)

Mister Brown

Pour ce début d'année 2002, à l'heure des bonnes résolutions (que je n'arrive jamais à tenir), je vais tout mettre en œuvre pour 1) rendre le texte du Trombi en temps et en heure, et 2) cesser de faire marrer toute la rédac', et surtout Kendy, en arrêtant de dire NTNC au lieu de NTSC.



Son jeu du mois
Metal Gear Solid 2 (PS2)

T.S.R.

J'ai bien regardé et écouté Miss France. Après étude, il semble que le meilleur souhait à énoncer soit celui-ci : « Je voudrè la pé dans le monde et que les hommes vive en armony avec la nature. » C'est beau, c'est du Miss France et ce sera ma bonne résolution pour 2002. On en pleurerait presque.



Son jeu du mois
Metal Gear Solid 2 (PS2)

Trazom

J'ai décidé, en cette année 2002, de ne plus traiter les gens de beaufs, de ne plus céder à ma fille, d'avoir mon permis de conduire, de dormir un peu plus, de perdre du poids, de jouer (beaucoup) plus souvent, de manger sainement et de faire évoluer le mag. Pour le reste, on verra en 2003 !



Son jeu du mois
Metal Gear Solid 2 (PS2)

Gollum

Cette année, c'est décidé, je vais arrêter de me faire des coups de flippe à 4 heures du mat' ! Finie l'hypocondrie, finis les épinards préparés avec amour pour calmer mon stress de crise cardiaque nocturne. À mort les nuits blanches hantées par des visions de paradis ! J'tiens l'bon bout, promis !



Son jeu du mois
Metal Gear Solid 2 (PS2)

Willow

Hum, j'ai décidé de ne plus veiller jusqu'à pas d'heure pour conserver mon teint de Peter Pan, de replaquer mon pied avant sur le skate quand je passe ce p... de flip et de lutter activement contre la société de consommation. Remarquez, ça commence mal, je me suis acheté un portable récemment...



Son jeu du mois
Metal Gear Solid 2 (PS2)

Chris

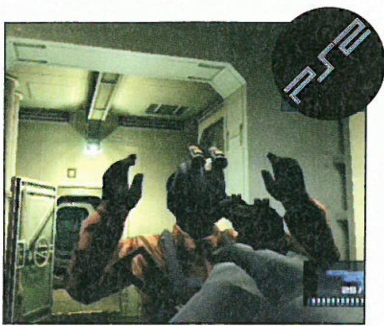
En cette nouvelle ère, un petit regard rétrospectif sur l'histoire du franc me paraît nécessaire. C'est en fait en 1360 que fut frappée une pièce destinée à payer la rançon du roi Jean le Bon, battu à Poitiers par les Anglais. Grâce à cela, le roi put rentrer franc (libre) dans son royaume. Comme quoi...

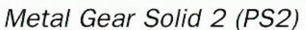


Son jeu du mois
Ecco the Dolphin (PS2)

LES JEUX DU MOIS

Ce mois-ci, la rédaction de Joypad a élu :





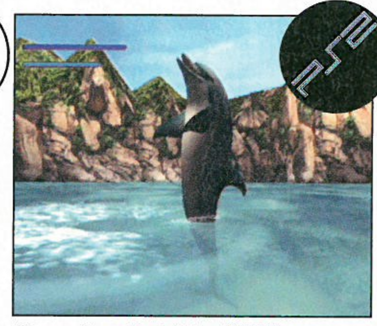
Metal Gear Solid 2 (PS2)



Final Fantasy X (PS2)



Super Mario Advance 2 (GBA)



Ecco the Dolphin (PS2)

TOP 10 DE LA RÉDAC

(toutes machines et versions confondues)

1	Metal Gear Solid 2 (PS2)	54 pts	+4	↑
2	Silent Hill 2 (PS2, Xbox)	19 pts	+1	↑
3	ICO (PS2)	14 pts	Retour Top	
	GTA III (PS2)	14 pts	-2	↓
4	Virtua Tennis 2 (DC)	12 pts	-2	↓
5	Super Mario Advance 2 (GBA)	10 pts	Nouveau	
6	Pro Evolution Soccer (PS2)	9 pts	-3	↓
	Halo (Xbox)	9 pts	-1	↓
7	Shenmue II (DC)	7 pts	Retour Top	
8	Star Wars Rogue Leader (GC)	5 pts	=	
9	Golden Sun (GBA)	4 pts	Nouveau	
	Mario Kart Super Circuit (GBA)	4 pts	Retour Top	
10	Ace Combat 04 (PS2)	3 pts	Nouveau	
	ISS Pro Evolution 2 (PSone)	3 pts	Retour Top	
	Super Robot Taisen A (GBA)	3 pts	Nouveau	
	Amped (Xbox)	3 pts	Nouveau	

JOYPAD MÉGASTAR

Après un numéro de janvier dénué de tout Mégastar, nous accueillons désormais deux nouveaux prétendants. D'un côté, le très aquatique Ecco The Dolphin ; de l'autre, l'inimitable Metal Gear Solid 2 Sons of Liberty. Concertation. Suspense. Ok, d'accord, deux Mégastars de plus pour la PlayStation 2 ! Quel talent… Le mois prochain, ça risque de changer !



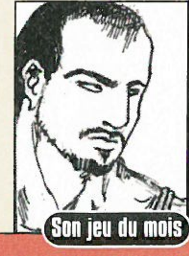
Metal Gear Solid 2 (PS2)

ON EN RÊVE DÉJÀ…

GOLLUM >>>>>>>>>>>>>>> biohazard (GC) et Mario Sunshine (GC)
WILLOW >>>>>>>>>>>>>>> Perfect Dark Zero (GC) et Tenchu 3 (PS2)
CHRIS >>>>>>>>>>>>>>>> Tenchu 3 (PS2) et Virtua Fighter 4 (PS2)
ELWOOD >>>>>>>>>>>>>>> Colin McRae 3.0 (PS2,Xbox) et Medal of Honor : Frontline (PS2)
KENDY >>>>>>>>>>>>>>> Operation Flashpoint (PS2) et Medal of Honor Allied Assault (Xbox)
GREG >>>>>>>>>>>>>>>> Super Robot Taisen Impact (PS2) et Soul Calibur 2 (PS2, GC, Xbox)
T.S.R. >>>>>>>>>>>>>>>> Onimusha 2 (PS2) et biohazard (GC)
TRAZOM >>>>>>>>>>>>>>> biohazard (GC) et Project Ego (Xbox)
RAHAN >>>>>>>>>>>>>>> Project Ego (Xbox) et Perfect Dark Zero (GC)
JULO >>>>>>>>>>>>>>>>> Shenmue III (Xbox ?) et Tenchu 3 (PS2)
ANGEL >>>>>>>>>>>>>>> Commandos 2 (PS2) et biohazard (GC)
KARINE >>>>>>>>>>>>>>>> Zelda (GC) et biohazard (GC)
MISTER BROWN >>>>>>>>> biohazard (GC) et Everybody's Golf 3 (PS2)

Elwood

Alors, voyons nes résolutions : laisser pousser nes cheveux, entrapercevoir une once d'intelligence dans le regard l'Angel, manger plus de légumes verts, ne pas voter, faire fortune, ne syndiquer et bouffer des kilomètres avec Scootibou Junior sans me vautrer.

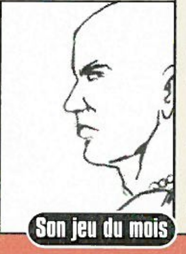


Son jeu du mois

Metal Gear Solid 2 (PS2)

Kendy

OK, je promets de dormir moins de 12 heures, de ne plus lécher les cure-dents de Greg, de ne plus faire de montages photo avec la tronche d'Angel, de ne plus balancer le sac de Willow par la fenêtre, de ne plus dessiner des gouttes de sueur sur les tofs de Kournikova de Gollum. J'y arriverai…



Son jeu du mois

Maximo (PS2)

RaHaN

Comme j'ai arrêté de fumer depuis le 14/11/01, pas de bonnes résolutions pour moi. Alors je vais en aider d'autres : comme Angel l'avait promis les fêtes passées, il faut l'aider à arrêter aussi. Envoyez des mails « Arrête de fumer, tafiole ! » à adavila @hfp.fr, pour qu'il n'oublie pas sa promesse…



Son jeu du mois

Metal Gear Solid 2 (PS2)

Greg

En 1991, dans un numéro de *Joystick*, Michel Desangles philosophait sur le fait qu'il s'agissait d'une année palindrome. À mon tour bien modestement aujourd'hui d'insister sur la possibilité de lire cette année dans les deux sens. Mes résolutions ? Pouvoir encore faire de même dans 110 ans…

Son jeu du mois

Metal Gear Solid 2 (PS2)

Julo

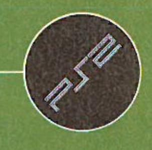
J'ai pris la décision d'aider mon prochain. Je vais d'abord m'occuper d'Angel, parce qu'y a du boulot. Je vais lui offrir des t-shirts chatoyants, ensuite, je l'aiderai à ranger sa bat-cave, on ira voir un Disney au cinoche. Oh puis non, ça va bien là, on ira se boire un petit coup au Cello, comme d'hab'…



Son jeu du mois

Metal Gear Solid 2 (PS2)

Machine **PlayStation 2** Genre **Action/Aventure**

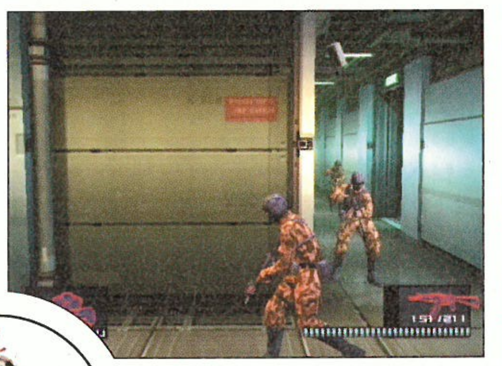


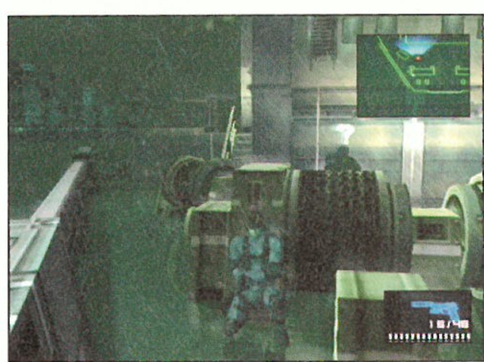
Metal Gear Solid 2 Sons of Liberty

mega Joypad star

Le voilà ! Le voilà ! Et je ne vous parle pas du thon Petit Navire® mais bien de Metal Gear Solid 2 Sons of Liberty, alias MGS2. La joie peut désormais gagner les millions de fans : l'un des jeux les plus cultes de la PSone fait un retour fracassant ! Hop, petite décortication intrinsèque en bonne et due forme…

Tout juste trois ans après la sortie européenne de Metal Gear Solid sur PSone, après avoir fantasmé sur la série de teasers, de trailers et de photos, quelques mois après avoir fait 100 fois le tour complet de la démo jouable, la version européenne définitive de MGS2 est enfin là, dans mes petites mimines, prête à me procurer des heures entières de pur bonheur ludique ! Vous ressentirez sûrement la même excitation que moi en allant acheter votre exemplaire du jeu, le 8 mars prochain (eh oui, encore un petit retard…), tout du moins si vous avez parcouru le précédent épisode sur PSone, il y a trois ans ! C'est tout ce que je vous souhaite d'ailleurs, parce que sinon, vous passeriez non seulement à côté d'un trip monumental, mais aussi et surtout d'un tas de subtilités scénaristiques contenues dans ce deuxième volet. Tiens, bah justement, si cette grossière erreur vous concerne, je viens au passage de vous trouver un moyen ludique pas trop cher (15 euros environ, soit 99 F pour les europhobes) de faire passer le temps en attendant la date fatidique ! Allez hop, on révise ses classiques ! Bon, mais revenons à nos moutons, parlons au présent, parlons sans plus attendre de MGS2, un titre qui marquera définitivement l'histoire mouvementée de la PlayStation 2 et du jeu vidéo tout court ! Ouaip, pas de doute, en mars prochain, il fera bon être possesseur de la « pihestou » ! Hideo Kojima a réuni tous les ingrédients pour faire de son rejeton LE jeu-culte de l'année… De la console ? De la décennie ?!?… Ouais bon, on va essayer de se calmer, de se contenir un petit peu. Je vous exposerais bien tout de suite toute une liste de superlatifs, mais il faut bien que j'en garde pour la suite du test ! En attendant, autant briser le suspense tout de suite (de toute façon, vous vous êtes déjà jeté sur la note, je le sais) : MGS2 déchire grave, il tient toutes ses promesses, et même après quelques années de fantasme, d'attente impatiente, il est arrivé à nous surprendre, à nous rendre fous de joie, à nous faire tripper comme des malades et à marquer à tout jamais nos esprits de joueurs. Rien que ça !









Se jouer des gardes avec furtivité représente plus que jamais un pur bonheur ludique !

fiche technique

Éditeur	Konami
Développeur	Konami C.E.J.
Genre	Action/Aventure
Nbre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	6
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegarde (79 KB mini)
Nbre d'heures de jeu	Une quinzaine environ
Spécial	Making of inclus !
Existe sur	Rien d'autre

Snake is back !

Tout commence donc ici par une cinématique de très grande classe, que vous avez peut-être eu la chance de découvrir avec la démo jouable (qui fut un bonus de choix pour la sortie de Z.O.E.)… Sous une pluie torrentielle, un homme encapuchonné marche tranquillement sur le George Washington Bridge de New York, une clope au bec. La circulation est dense, il avance encore doucement un moment, jette finalement sa pourriture cancérigène et accélère le pas. Sa course se transforme progressivement en sprint, tandis qu'il se débarrasse en un éclair de son imperméable. On l'entend toujours courir de plus en plus vite, mais on ne le perçoit plus que par le biais d'une forme translucide, qui se jette finalement du pont, dans le vide. Solidement attaché à un élastique, il file dans les airs telle une ombre, rebondit sur une structure métallique et atterrit violemment, quelques dizaines de mètres plus bas, sur le pont d'un gigantesque cargo. Dans une série d'éclairs, endommagé par la brutale chute, son camouflage optique se dissipe peu à peu et dévoile au spectateur le



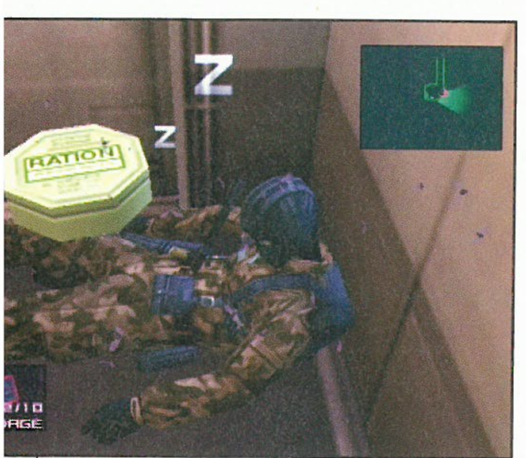
Quoi que fasse Snake, il a toujours une classe monumentale !

Les caméras sont moins nombreuses que dans l'épisode précédent.

visage d'un héros légendaire : Solid Snake ! Avec toute la furtivité qui le caractérise, il se planque rapidement et porte une main à l'oreille... Tulutut, tulutut : « This is Snake, do you read me Otacon ? » Ahhh la vache !!!

Le trip ultime peut commencer

C'est avec pas mal de frissons dans le dos que vous découvrirez donc, dans un premier temps, l'incroyable puissance du moteur graphique de MGS2. Premier contact... Snake est modélisé de manière très détaillée, très fine, pas anguleuse pour un sou. Sa sombre combinaison a toujours autant de classe, et cette fois, elle est bourrée de détails (chargeurs, sangles...) et de relief (une musculature digne de celle de Willow !). Son visage est tout aussi bien fait, on y remarque une barbe naissante, quelques rides, des clignements d'yeux, diverses expressions faciales et une synchronisation labiale ma foi fort convaincante. On finit par poser le pouce sur le stick (ou la croix) de direction, et là, c'est un nouveau moment d'extase ! Ça peut paraître anodin par rapport au reste, mais Snake bouge d'une façon si réaliste... Ses déplacements sont bien évidemment analogiques (à la croix comme au stick, d'ailleurs) et sa démarche est tellement puissante qu'on aurait presque envie de se faire tout le jeu sans courir une seule fois ! Ouais, en effet, j'ai un faible pour son allure féline : un peu recourbé, comme sur la pointe des pieds, le flingue à peine relevé, dans les deux mains... Quelle préciosité, quel charisme, quelle classe, Snake est vraiment irremplaçable, si je puis dire ! Le premier environnement que vous allez admirer force également le respect. À l'extérieur du « Tanker », la météo fait des siennes : l'ambiance est sombre, une pluie torrentielle s'abat sur vous, floutant l'image, rebondissant sur la structure du cargo mais aussi sur les épaules et la tête de Snake. En passant en vue subjective, on remarque même que des gouttes s'écrasent sur l'écran, que quelques vagues puissantes montent jusqu'au pont, que de grosses bourrasques de vent transportent violemment la pluie d'un côté à un autre et font plus ou moins couler l'eau, depuis la coursive supérieure... L'immersion est immédiate, tant l'environnement est réaliste et tant les détails le rendent vivant. À l'intérieur du bateau, puis plus tard dans le jeu avec la plate-forme « Big Shell », l'aspect purement visuel du jeu est toujours aussi bluffant : les textures (pourtant pas très complexes) sont toujours bien choisies, parfois même photo-réalistes, les effets spéciaux déchirent la gueule, la dynamique des lumières est gérée à la perfection, l'aliasing se révèle très discret, les reflets et les ombres impressionnent souvent... Aaaah, c'est la claque qu'on attendait, qu'on méritait, tout simplement !



Les modèles physiques sont impressionnants. Ici, le corps inerte du garde s'adapte à l'environnement de manière très réaliste.

La course aux Dogtags

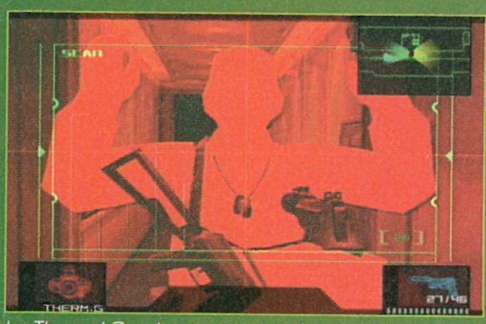


On « freeze » le garde, on passe devant lui pour le menacer, et on ramasse son Dogtag !

Excellente petite nouveauté : il est désormais possible de tenir un garde en joue, lorsqu'on pointe son flingue sur lui par derrière de très près ! En repassant rapidement devant lui et en visant la tête (ou les parties intimes), sans tirer, il tremble de peur et lâche des objets. C'est ainsi que vous pourrez récupérer son « Dogtag », sa plaque nominative de soldat. En collectionnant ces objets dans plusieurs modes de difficulté, vous pourrez débloquer des bonus dans le menu Special, tel le bandana offrant des munitions infinies, ou encore le fameux camouflage optique !



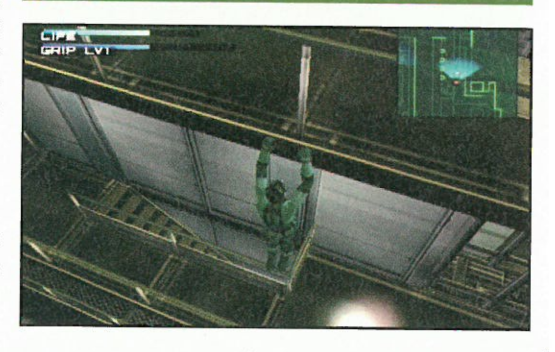
Certains gardes ont plus de tempérament que d'autres, il faut renforcer la phase d'intimidation avec eux, en tirant dans le vide, dans la jambe... USP obligatoire !



Le Thermal Goggle vous permet de savoir si un garde possède ou non un Dogtag.

Un moteur physique de fou !

Et c'est pas fini, le jeu gère en plus de tout ça des tonnes de modèles physiques tous plus surprenants les uns que les autres. Y a tellement de choses à dire que je ne sais pas par où commencer... Lorsque



Metal Gear Solid 2

vous frappez un garde par exemple, ce dernier rebondit contre le mur avant de tomber. Mettez une rambarde à la place du mur et le garde basculera pour tomber à l'étage inférieur ! Une fois au sol, son corps s'adapte à l'environnement : tête relevée ou genoux pliés contre un mur, par exemple. Si vous décidez de le déplacer - Snake pourra le prendre par les jambes ou sous les bras - les différents membres du garde inerte traîneront alors avec lourdeur. Vous pouvez aussi essayer de marcher sur un corps : Snake l'enjambera ! Dans un escalier, notre héros dispose bien ses pieds sur chaque marche, de manière réaliste, son bandeau est animé indépendamment et bouge en fonction des mouvements, ou du vent... Il ne s'agit là que de petits détails de rien du tout, mais sachez que tout a été pensé, soigné et programmé avec talent, voire génie. Ensuite, sachez que l'interaction avec les éléments du décor a, elle aussi, été poussée très loin. Tirez sur un extincteur : il s'ouvre et se vide de son contenu ; tapez sur un casier : la porte se déloge et tombe ; dégommez une bouteille de ketchup, passez de l'autre côté et observez : son contenu s'est étalé selon votre angle de tir ! Évidemment, les impacts de balles restent sur le décor également, et il est possible de tout dégrader : journaux, bouteilles, pastèques, vitres... Autre truc amusant, lorsque vous êtes planqué dans un carton avec la vue subjective, si des gardes vous repèrent et ouvrent le feu, leurs balles font des trous dans le carton, laissant passer des filets de lumière !!! C'est vous dire si les développeurs ont pensé à tout... La création du moteur de jeu a sans doute dû représenter une grosse partie du boulot sur MGS2 ; il s'impose d'office comme l'un des plus impressionnants jamais vus à ce jour ! Et le plus génial dans tout ça, c'est qu'il sert également un gameplay aux petits oignons, intégrant plein de nouveautés croustillantes !

Les nouveautés du radar

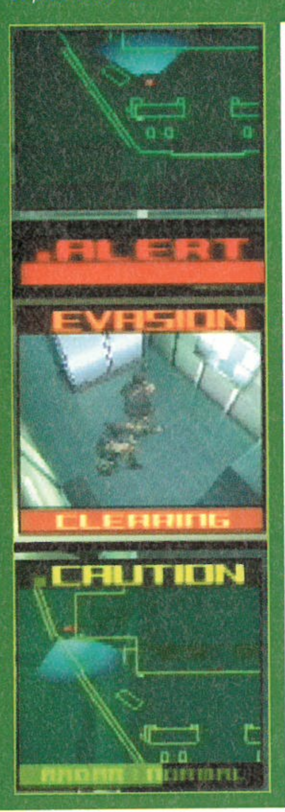
Les améliorations d'I.A. des gardes s'accompagnent de quelques nouveautés dans la gestion du radar. Lorsque vous êtes repéré, comme avant, ce dernier passe en mode Alerte, et le gars qui vous a repéré s'empresse d'appeler des renforts par talkie-walkie (vous pouvez néanmoins l'en empêcher en explosant la radio d'une bastos). Impossible alors de distinguer sa propre position par rapport à la map, ni celle des nombreux gardes qui se pointent. En sortant un moment du champ de vision de ces derniers, on passe en mode Évasion. Il faut alors vous planquer efficacement (genre dans un casier) pendant quelques dizaines de secondes, avant de passer au mode suivant, Caution, qui représente la première nouveauté. À ce moment, la map réapparaît, mais pendant une bonne minute, la surveillance est renforcée (avec plus d'ennemis) et plus vigilante (leur cône de vision est foncé, indiquant leur concentration). Ensuite, les équipes de défense sont rappelées, le nombre et les rondes des gardes reviennent à la normale, tout comme le radar. La deuxième nouveauté peut être distinguée durant le mode Évasion, dans certaines situations, par exemple lorsque vous entrez dans une pièce et vous planquez dans un casier. La map se transforme alors en une sorte de caméra de surveillance, vous rendant spectateur des actions des gardes, qui se font d'authentiques signes de SWAT et se regroupent avant de rentrer dans la salle, balancent une grenade aveuglante avant de pénétrer, etc. Excellent !



En mode Caution, les gardes sont plus nombreux et plus attentifs.

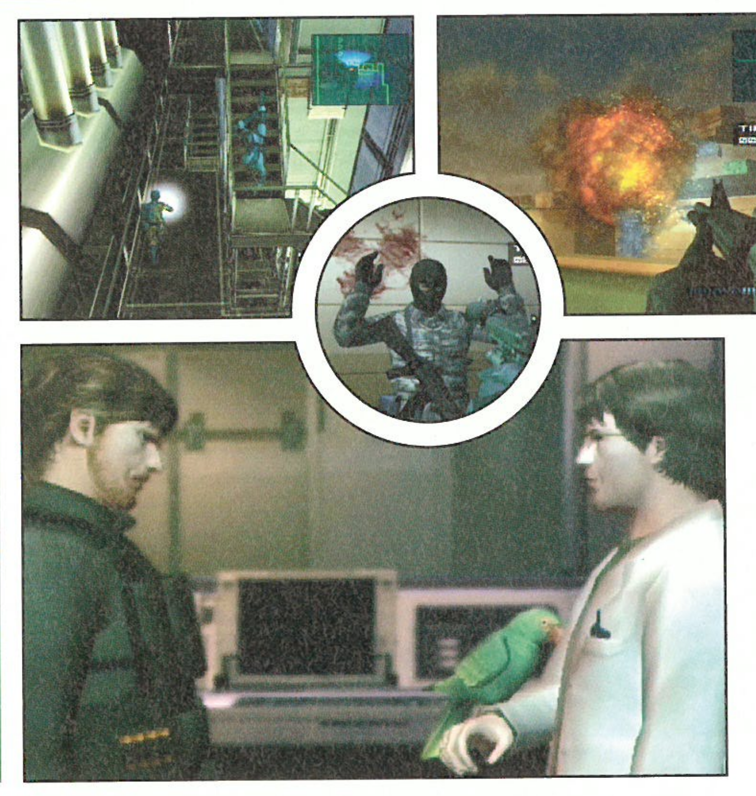


Les gardes savent que vous êtes entré dans cette pièce, mais vous êtes planqué dans votre casier et votre rythme cardiaque s'accélère irrémédiablement, avec des vibrations dans la manette !





Il va vite falloir trouver un moyen de se camoufler !







Les gardes n'ont pas l'air d'être des rigolos... Ils agissent eux aussi avec beaucoup de professionnalisme !



Shooter un extincteur vous permet de faire apparaître des faisceaux laser, ou même d'aveugler un garde.



Détail rigolo : après avoir touché un garde puant, Snake se trimballe un essaim de mouches à merde !

Une jouabilité exceptionnelle...

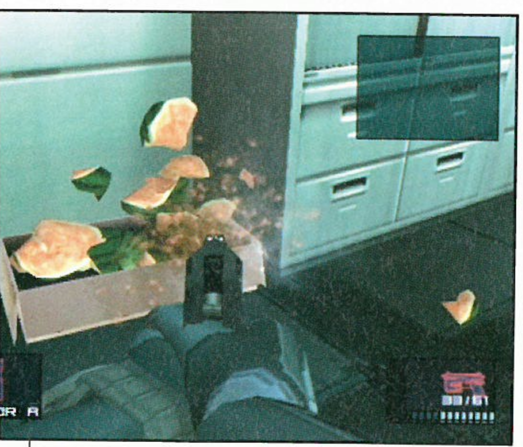
Snake revient avec tous les mouvements de MGS1 (étrangler, se plaquer contre un mur, ramper, se glisser sous un carton...), mais se voit également doté d'un tas de nouvelles capacités, toutes plus intéressantes les unes que les autres... La vue subjective est toujours de la partie, mais cette fois, elle vous permet de tirer où bon vous semble, comme dans un FPS. Vous pouvez même utiliser ensuite L2 et R2 pour viser un peu plus à droite ou à gauche. Lorsque vous êtes plaqué contre un mur (en mode dit de « vue de coin »), on vous propose également plusieurs nouveautés : longer la paroi accroupi, déplacer l'angle de la caméra avec le stick droit, appuyer sur ◎ pour surgir, tirer sur l'ennemi et vous replaquer à la vitesse de la lumière (comme dans Winback), ou encore L2 et R2 pour se pencher sur le côté, histoire de voir de plus près ce qui se passe dans le couloir ! Il est désormais possible d'escalader des éléments pas trop hauts avec ⓐ, ou même de vous suspendre à un garde-fou, dans le vide. Cette nouvelle manip' est excellente, puisque vous pourrez arriver facilement dans le dos des ennemis, vous planquer, activer la vue à la première personne, remonter en traction pour jeter un œil, ou même assommer un garde en lui tombant dessus ! Une fois en suspension, une jauge de grip se vide progressivement ; si elle atteint zéro, Snake tombe inévitablement ! La roulade fait aussi son apparition (⊗ en courant) et permet non seulement de passer d'un point couvert à un autre plus rapidement, mais aussi de déséquilibrer ses ennemis. À ne pas faire dans un escalier cependant : Snake se casserait lamentablement la gueule ! En dehors du « toc-toc » sur les murs, il existe aussi de nouvelles façons de faire diversion : on peut balancer un chargeur vide



Mais, t'étais pas censé être mort toi ?

Comme tous les personnages, Olga est une poseuse-née !

Quelle discrétion, bravo !



Il est possible d'interagir avec chaque élément du décor, d'une manière ou d'une autre.



Metal Gear Solid 2

pour faire du bruit dans un coin éloigné, tirer dans un élément du décor, ou encore déposer un magazine érotique sur le chemin de ronde d'un garde ! Vous trouverez aussi de nombreux casiers dans les niveaux du jeu ; ces derniers renferment de temps en temps des objets, mais permettent aussi de se cacher en mode Évasion, ou encore d'y dissimuler un cadavre de soldat ! Je dois oublier des tonnes de trucs, les possibilités sont tellement vastes ! Notez enfin que tout cela s'effectue sans problème, avec un tout petit temps d'adaptation, et que l'analogie de chaque touche est prise en compte ! Grâce à cela, on peut se pencher plus ou moins brusquement en vue de coin, envoyer une grenade plus ou moins loin, pointer son flingue et le baisser à nouveau sans tirer, etc. Ils ont carrément pensé à tout, franchement y a rien à redire.

...doublée d'une I.A. d'enfer !!!

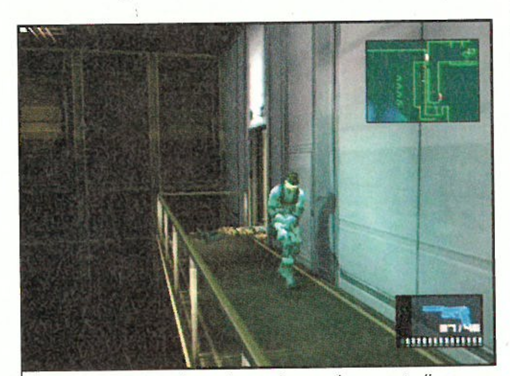
Autre facteur trop bien foutu, qui ajoute à mort au gameplay : l'Intelligence Artificielle des gardes. Ces derniers ont des réactions vraiment logiques : jouer de leur vigilance et de leurs réflexes n'est pas toujours chose aisée ! Comme de coutume, ils suivent une ronde scriptée. S'ils suspectent quelque chose (bruit, passage très rapide devant eux), un point d'interrogation apparaît au-dessus de leur tête et ils se détournent de leur chemin pour jeter un œil. Si vous passez nettement devant le cône de vision d'un garde, un point d'exclamation s'affiche au-dessus de sa tête et les choses sérieuses commencent... Pour donner l'alerte, il doit passer une communication radio avec son talkie-walkie. Si vous lui en laissez le temps, le jeu passe en mode Alerte (cf. encart), les renforts se pointent, et tout ce beau petit monde commence à vous poursuivre sans relâche et à ouvrir le feu. C'est dans ces moments-là qu'il faudra se planquer, mais sans qu'ils ne sachent où, bien entendu ! Ils commencent alors à vous rechercher activement et à vous traquer avec intelligence. Tous leurs sens sont en éveil, ils inspectent chaque recoin, se font des signes. Une fois, ils ont même balancé une Stun Grenade dans la pièce avant de rentrer en force pour me neutraliser... comme des SWAT ! Même avec la possibilité de prendre des détours, ils préféreront toujours vous prendre en sandwich. Ils peuvent également vous voir depuis un étage supérieur. Dans un casier, il suffit de bouger un peu pour qu'ils viennent l'inspecter. Ils se méfient également quand un carton dans lequel vous vous cachez n'a rien à faire dans leur zone, ils suivent vos traces de pas ou de sang pour vous choper... Ils sont réactifs à tout ce qu'on pourrait trouver logique, finalement. Évidemment, il existe plein de ruses pour se jouer d'eux, et parmi elles des nouveautés trop puissantes ! Vous pourrez notamment prendre l'un d'eux en otage (par le cou) et vous en



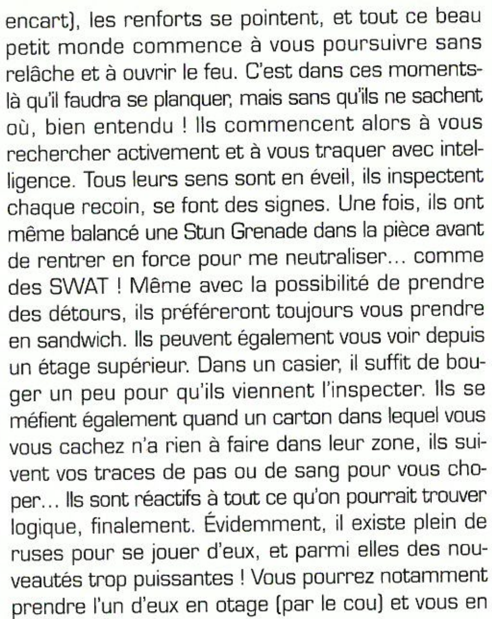
Les combats contre les boss sont sympas mais restent classiques.



Les plus sadiques d'entre vous apprécieront de « jouer » avec un ennemi tenu en joue. Une balle dans un bras, une autre dans la jambe... Le pauvre va bientôt tomber dans les vapes !


La gestion dynamique des ombres est d'un réalisme saisissant.

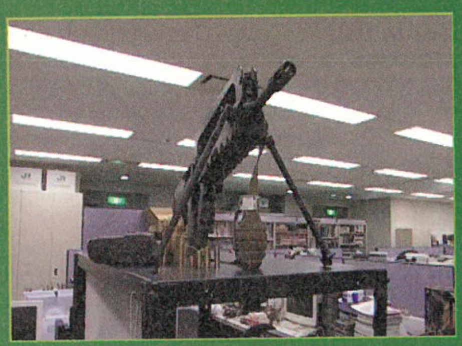




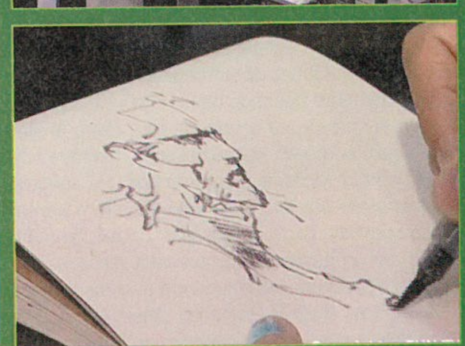


Les coulisses de MGS2... Parce qu'on le vaut bien !

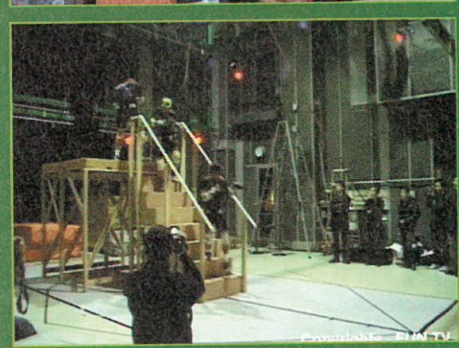
Comme d'habitude, l'Europe représente la dernière roue du carrosse... Après les États-Unis et le Japon, nous sommes les derniers servis. Cependant, nous bénéficions de la version la plus complète du jeu ! En bonus, nous héritons en effet d'un DVD making of, histoire d'avoir des détails exclusifs sur la création du jeu, des anecdotes amusantes sur son développement... Les 40 minutes que contient cette vidéo s'avèrent très intéressantes et représentent, au final, un bonus vraiment appréciable. Cependant, les déclarations de Kojima San nous laissaient espérer bien plus que cela... À l'exception faite de ce making of, la version européenne n'apporte en effet aucune nouveauté par rapport à son homologue japonais, et c'est bien dommage !




Photos © Fun TV







Une fois repéré par un garde, celui-ci appelle l'équipe de renfort, bien plus balèze et protégée.



Les fléchettes restent plantées sur les corps... L'occasion de faire un remake de Hellraiser, par exemple.

servir comme bouclier humain, afin d'éviter que les autres ouvrent le feu ! Au moment où vous êtes repéré, il est également possible de tirer une balle dans la radio : le soldat la secoue alors pour la faire fonctionner et finit par s'enfuir pour aller chercher les renforts à pied ! Allez, un petit dernier : en pointant votre arme dans le dos d'un soldat, de très près, Snake chuchotera « Freeze ! » (« Pas un geste ! ») et le mec, mort de trouille, tout tremblotant, lèvera les mains et vous suppliera de ne pas le tuer ! Une manip' très pratique pour récupérer des Dogtags (cf. encart). Bref, encore une fois sur ce point, le jeu donne une impression de vrai, et affiche une force immersive incroyable !



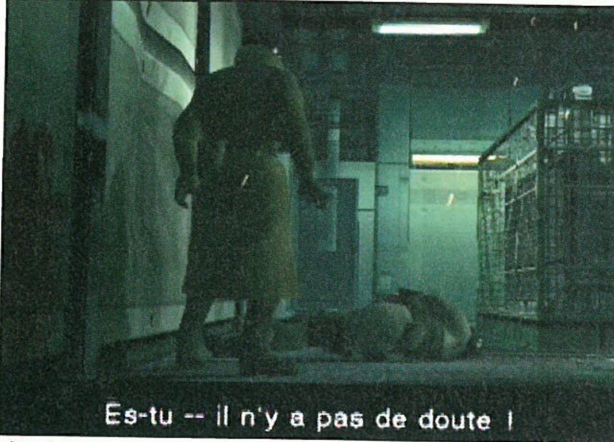
Les gunfights sont dynamiques et toujours aussi trippants.

Une aventure « scotchante »

Vous le saviez peut-être déjà, mais avec son pote Otacon, Solid Snake fait désormais partie de l'organisation anti-Metal Gear nommée « Philantropy ». Infiltré dans un cargo contrôlé, semble-t-il, par l'armée américaine, la nouvelle mission de Snake sera simplement de prouver au monde entier l'existence d'un nouveau Metal Gear, en prenant quelques photos. C'est dans ce cadre scénaristique assez simpliste que l'aventure commence, mais évidemment, les choses ne tarderont pas à se compliquer... En fait, ça se corse même dès la scène d'intro ! Je n'ai vraiment pas envie de vous en dire beaucoup plus sur le scénario, mais pour vous mettre en bouche, il vous suffira de jeter un œil sur les quelques pho-







Vous allez vite comprendre pourquoi ce personnage porte le doux nom de Vamp...



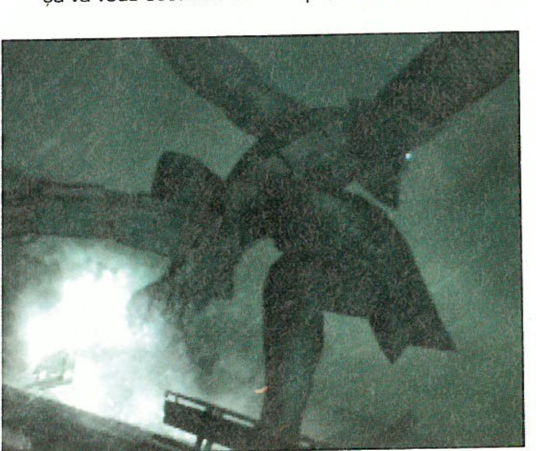
Metal Gear Solid 2

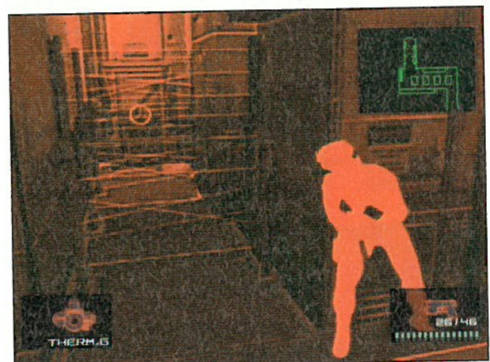


➤ *Traverser cette salle s'annonce difficile...*



tos qui ornent ces pages. Au passage, et là c'est très important, lorsque vous aurez à choisir votre configuration au lancement de la partie, n'optez surtout pas pour une phrase du type « Je n'ai jamais joué au premier épisode » ! Vous vous spoilerez la gueule tout seul ! Sinon, allez-y sans crainte, on s'est donné un mal de chien à ne rien dévoiler d'important, pour vous laisser le plaisir de tout découvrir par vous-même... Ce test est garanti 100 % non-spoilé ! Tout ce que je peux vous dire, c'est que l'histoire vous réserve d'énormes surprises, toujours jouissives, des révélations sur quelques personnages, des réponses aux questions posées par le premier épisode... C'est simple, le scénario de MGS2 est 100 fois plus intéressant, plus « intelligent », que celui de bon nombre de films d'action actuels. Quant aux dialogues, ils ont beau être très nombreux, ils n'en demeurent pas moins toujours utiles, captivants et même drôles parfois, notamment entre Snake et Otacon, qui forment un « couple » digne des meilleurs buddy movies ! La façon dont Hideo Kojima arrive à vous tenir en haleine et à vous surprendre tout au long du jeu est également impressionnante. En effet, l'intro du jeu est d'un tel niveau, d'une telle puissance, qu'on se dit d'office que le rythme ne pourra pas être soutenu durant les 15 heures qui suivent... Que nenni ! C'est tout le contraire : chaque nouvelle transition cinématique, chaque nouveau personnage dévoilé (les méchants possèdent un charisme à la hauteur de nos espérances) et chaque nouvelle scène d'action ne font qu'intensifier la narration et le génie de mise en scène de Kojima ! Ce mec est un dingue de cinoche et ça se voit immédiatement : non seulement le jeu est bourré de références au septième art (je vous laisse les découvrir, c'est amusant), mais en plus, chaque plan de cinématique est travaillé, dynamique... Sans dec', ça va vous scotcher au canapé, vous coller des fris-



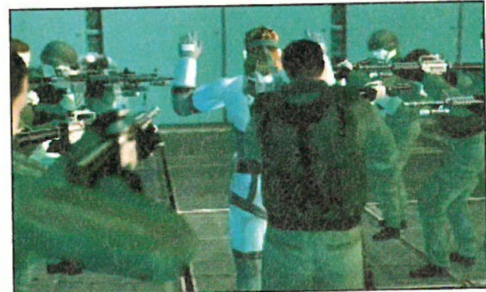


➤ *Le Thermal Goggle permet de voir bien des choses...*



➤ *Un bon coup de missile Stinger, ça ne lui fera pas de mal, va... Un grand classique de Metal Gear !*



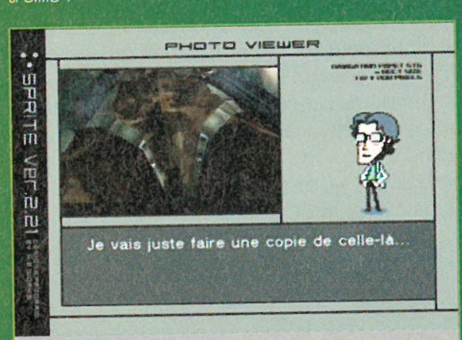


Un peu d'humour...

Ça ne fait de mal à personne. À l'image du garde qui se retrouvait cul nu dans le premier Metal Gear Solid, ce nouvel épisode offre au joueur pas mal de choses rigolotes, qui récompenseront sa curiosité tout au long de l'aventure. Amusez-vous à lancer des conversations Codec dans certaines situations, pour profiter par exemple de dialogues rigolos. Dans la partie du Tanker, le fait de prendre certaines photos pourra également donner lieu à quelques événements marrants... L'interaction avec les objets du décor pourra, elle aussi, vous offrir quelques scènes spéciales.



L'un des Marines n'a pas eu le temps d'enfiler son treillis !



Otacon semble apprécier certains de vos clichés...



Même en pleine mission, Snake trouve toujours un moment pour faire des blagues !

Si vous êtes sensible à la « Swatitude », certaines cinématiques risquent de vous donner des frissons dans le dos !





Un couloir qui sent la mort... et doit évoquer à Snake quelques mauvais souvenirs.

sons dans le dos ! Voyez là une force supplémentaire, à la hauteur du gameplay : la classe internationale, tout simplement.

Des regrets, peut-être ?

Ah, oui. Aucun jeu n'est réellement parfait... Dans le cas de MGS2, on aurait bien eu envie de lui mettre 10/10, mais il faut se rendre à l'évidence : il a bien quelques défauts énervants. En fait, le principal reproche qu'on pourrait lui faire, c'est la certaine impression d'inachevé qu'on ressent irrémédiablement, une fois le jeu fini. Il y a tout d'abord cette foutue scène cinématique qui a été coupée à cause de l'attentat des Twin Towers (ça fait une raison de plus pour détester Ben Laden), mais aussi et surtout bien d'autres choses, dont je ne peux pas vous parler pour le moment, sous peine de trop vous en dévoiler sur le scénario... Ce petit problème concerne cependant plus les petits détails de fond que la forme, mais dans tous les cas, Hideo Kojima a sans aucun doute manqué de temps pour peaufiner son bébé, et pour lui faire atteindre les cimes de la perfection. Cela dit, aucun prétexte n'est assez bon pour que vous puissiez passer à côté de ce chef-d'œuvre ludique. Vous n'attendiez sûrement pas notre permission pour craquer, mais voilà : foncez les yeux fermés, je n'ai rien d'autre à ajouter.

Julo

Deux autres avis éclairés

Voilà le genre d'événement qui donne à toute la rédaction l'envie de s'exprimer... Tous ceux d'entre nous qui en ont eu la possibilité se sont, bien entendu, empressés de jouer au jeu le plus attendu de l'année, deux avis ne suffisaient plus ! Voici donc le point de vue « intrinsèquifiant » de deux autres testeurs :

Angel :
Incontestablement le jeu le plus marquant de ces dernières années. Sa puissance est telle que vous en parlerez à vos petits enfants comme d'un souvenir de bataille. On a rarement vu un gameplay aussi bien travaillé. Techniquement, il s'agit de la claque visuelle que l'on attendait tous sur PS2 depuis longtemps. Quant au scénario, il est tellement métaphysique que je me suis mis au bouddhisme zen pour profiter de toute sa portée philosophique. C'est clair, dans l'histoire des jeux vidéo, il y aura un avant et un après MGS2 !

Greg :
Contrairement aux autres, je n'ai pas été subjugué par le scénario. Hideo Kojima nous ressort les mêmes ficelles, et pour peu que vous ayez joué à Snatcher et Policenauts, la surprise ne fonctionne plus. En dehors de cela, MGS2 est une grande expérience qui mérite d'être vécue, le principe de la furtivité restant toujours aussi excitant. Un must sur lequel on revient encore et encore !

MGS2 représente sans concession le jeu culte qu'on attendait !



Planquer les corps des gardes pourra s'avérer prudent.

Note

19 Technique
Un moteur juste incroyable, une physique top niveau, une I.A. impressionnante.

19 Esthétique
L'univers de MGS2 est à la fois beau et ultra-réaliste, la mise en scène a furieusement la pêche... La claque !

18 Animation
Les persos bougent avec classe et le moteur ne souffre que de très rares ralentissements.

19 Maniabilité
Les nouvelles actions sont très nombreuses et tout s'effectue au doigt et à l'œil. Un vrai bonheur !

19 Sons
Doublages ricains excellents, bruitages convaincants, musiques toujours appropriées et trippantes.

15 Durée de vie
Bien plus long que MGS1, mais aussi beaucoup plus de cinématiques et de discussions.

+ Plus
Le scénario, plein de surprises et de révélations !
Le gameplay aux nombreuses possibilités.



– Moins
Sur pas mal de points, on sent que le jeu a été fini trop vite...

9/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Avec cette version européenne, Kojima San a raté l'année du serpent (2001)... C'est con, mais ça doit frustrer ce fou de perfection, qui aura vraiment tout donné pour soigner son bébé dans les temps, jusqu'à la moindre petite vétille de ce genre ! En attendant, notre version est la plus finalisée, avec ce fameux DVD du making of que la planète entière va nous envier !!!

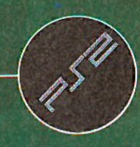
L'avis de Julo

Gameplay exceptionnel, réalisation et esthétique à toute épreuve, scénario et mise en scène prodigieux... Avec le talent qu'on lui connaît, Hideo Kojima a su combiner tous les éléments pour faire de cette suite un monument du jeu vidéo. Une expérience incroyablement trippante, un jeu tout simplement immanquable.

L'avis de Gollum

Hormis cette troublante sensation d'inachevé, Metal Gear Solid 2 impressionne. Maîtrise ludique et artistique incontestable, la nouvelle création de Kojima San envoûte par la portée de son scénario. Riche en séquences-cultes, l'aventure pousse aussi à s'interroger sur le monde qui nous entoure. Preuve que MGS2 n'est décidément pas qu'un « simple » jeu...

Machine **PlayStation 2** Genre **Course futuriste**



WipEout Fusion

Globalement, je suis un peu déçu. WipEout Fusion n'honore pas cette série, pour moi mythique, autant qu'il aurait dû, et pourtant il offre bien des bonnes idées et pas mal de nouveautés. Explications.

Je m'en souviens comme si c'était hier. Quand j'ai rêvé pour la première fois aux merveilles qu'allait indubitablement nous livrer la PlayStation 2 (à l'époque, nous étions loin de penser que ce serait si laborieux), un WipEout nouvelle génération figurait dans les premiers. Quand le disque « Review » est enfin arrivé à la rédaction, depuis longtemps ce rêve avait perdu de sa superbe... Les versions précédemment goûtées au détour d'un salon ou d'une conférence quelconque ne l'avaient pas le moins du monde honoré... Alors que j'aurais dû réceptionner ce disque comme j'ouvre ma boîte aux lettres tous les jours, vers 16 heures du matin, sans grand espoir d'y voir quoi que ce soit d'autre que l'habituel, c'est au contraire, et étonnamment, la bave aux lèvres et le cœur plein d'espoir que je m'en suis emparé. Et j'y ai joué, rejoué, joué encore, et quand j'eus fini, j'y ai joué un peu plus. Peut-être pour me persuader que mon rêve se réalisait... mais ça n'a pas marché. Et ce n'est vraiment, mais alors vraiment pas faute d'avoir essayé, bordel de m... !

Le tremblement de terre (Quake) reste l'une des meilleures armes du jeu.

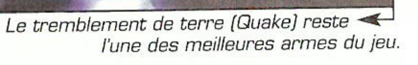
Certains passages, sur de la glace ou de la terre, soulèvent énormément de poussière. C'est nouveau, et bien trouvé.

Il ne manquait pas grand-chose

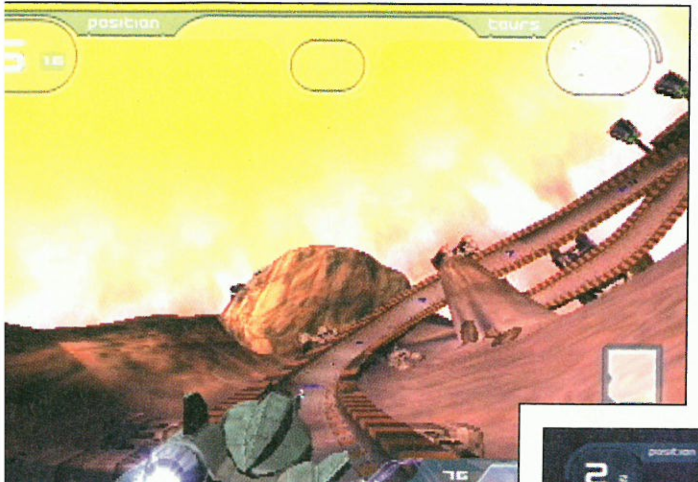
WipEout Fusion n'est pas une daube infâme, loin de là. Mais il est criblé de défauts tantôt impardonnables, tantôt incompréhensibles. Et pourtant, en bon fan neu-neu que je suis, j'ai tout de même apprécié le trip et retrouvé des sensations d'antan. Mais vous connaissez aussi la politique de la maison : pas de pitié. Et quand un titre phare, attendu, qui plus est en chantier depuis autant de temps, se permet de redonner une définition au mot « ralentissements » sur PS2, c'est non seulement très rédhibitoire, mais aussi proprement scandaleux quand il s'agit en sus d'un jeu de course. Si en plus on ajoute des bugs, heureusement assez rares (et que je reste en l'air après un saut, défiant la gravité, et que je passe au travers de la piste après une bousculade à haute vitesse, et que l'auto-pilote me colle obstinément dans un cul-de-sac, etc.), il y a de quoi lever le poing et sortir les banderoles de protestation. En tout cas, pour celui qui ne fait pas grand cas de ce qu'est et ce que représente WipEout, une chose est claire : « Non madame, je ne vous échangerai pas mon baril de 53,36 euros propres comme, euh, des sous neufs, contre votre baril de WipEout Fusion tout buggé. » Mais pour le neu-neu que je suis, on enclenche le mode tolérance, et on tente de dépister tout ce qu'il y a de si fantastique dans le nouveau WipEout. Mais là encore, c'est la consternation, l'incrédulité. Oui WipEout Fusion a plein de bons points quand on a mis la casquette « fan ». Mais il chope du même coup de nouveaux défauts : et il est où le Sound Test qui me permet d'écouter les musiques peinard ? Et ils sont où les records à la course en Time Attack, faut-il donc que je me contente des records de tour ? Et il est où le design avant-gardiste façon studio cyber-high-tech japonais de bon goût ? Si vous cherchez tout ça, c'est aux abonnés absents que vous les trouverez. Ça fait mal, hein ?

Je ramasse mes dents...

...et je continue envers et contre tout. Parce que j'ai mis cette casquette « neu-neu fan », je me dois également de défendre le pauvre accusé avec mes tripes de gamer technophile. Bon, en tout cas, pour le moment, on en est à -3 points de base pour les bugs et les ralentissements. Avec ça, le jeu est enco-



Éditeur	Sony C.E.E.
Développeur	Fusion Team (Studio Liverpool)
Genre	Course futuriste
Nbre de joueurs	1 ou 2
Niveaux de difficulté	-
Difficulté	Difficile
Continues	Sauvegardes
Nbre de circuits	42
Spécial	Les plus gros ralentissements sur PS2
Existe sur	Rien d'autre

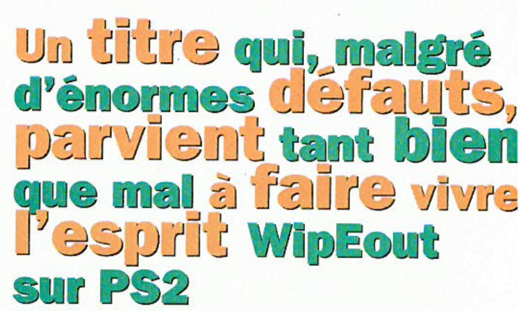


Vers la fin du jeu, ça va tellement vite que même une belle ligne comme celle-là est difficile à tenir.

Quand elles ne ralentissent pas la machine, des scènes comme celle-ci procurent de sacrées sensations.

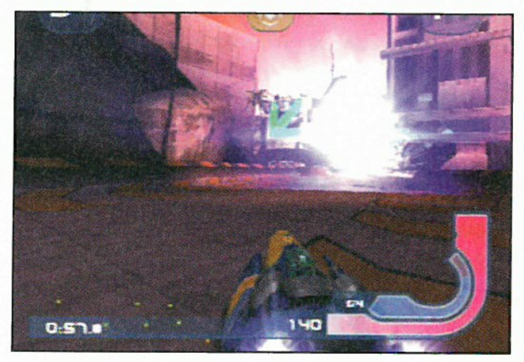


Le mode Zone est une excellente idée.



Régulièrement, en ligue, un défi spécial contre un autre pilote, sur un circuit spécial également, permet d'accéder à une nouvelle écurie.

re noté sur 7, ce qui reste, sur 10, une bonne note (n'en déplaise à certains lecteurs qui aimeraient des 9/10 partout). Avant d'ôter la fameuse casquette pour juger un peu plus objectivement, parlons un peu de ce qui ne manquera pas de charmer le fan. À commencer par la bande-son : extraordinaire (mention spéciale à Elite Force, Cut La Roc, Amethyst, Timo Maas et Orbital). Piloter là-dessus, c'est grave le pied. Si vous n'aimez pas l'electro, retirez encore 2 points à la note du jeu. Si vous aimez, restez à 7. Ensuite, les tracés : les circuits sont au nombre de 3 pour chacune des 7 zones, plus leur version inversée. Au total donc, 42 circuits au tracé proprement fantastique, il faut le reconnaître. On y retrouve les dénivelés soulevant le cœur, les longues lignes légèrement courbes sur lesquelles on accélère dangereusement avant une série de virages en lacets, un looping par-ci, un saut vertigineux par-là, et aussi des nouveautés comme des élargissements de la piste, qui disparaît pour laisser la place à de la terre ou de la glace, modifiant dramatiquement la dynamique de l'engin et obscurcissant votre vision si vous avez des concurrents devant vous, ou encore des raccourcis cachés, inaccessibles sans turbo, ou qu'il faut dégager auparavant avec une série de missiles. Embranchements, inversions de gravité, trips accélérateurs, tout y est ; c'est à ce titre probablement le meilleur de la série, avouons-le tout de go. En revanche, ces circuits deviennent vite assez difficiles à s'enfiler sans maîtriser l'aérofrein, et doser sa vitesse. Le débutant, profane du pilotage « à la WipE », risque de passer plus son temps à râper les bords de la piste qu'à enchaîner les trajectoires parfaites. Bref, si on enlève la casquette, la maniabilité un peu particulière fait sauter un petit point de plus : 6/10.





Rengainons les armes

Je ne suis pas descendu plus bas pour le profane, parce que le reste assure : on en a pour ses sous avec plein de modes de jeu, en plus de l'arcade (courses simples à enchaîner pour débloquer les circuits et les armes tranquillement), et de la ligue (pour customiser son vaisseau, acquérir nouveaux pilotes et nouvelles écuries). Les défis, introduits il y a déjà longtemps, sont de retour, mais en beaucoup plus variés, avec de riches idées comme le défi « poursuite », où vous devrez doubler un concurrent le plus vite possible. Dès que vous l'avez doublé, le défi prend fin. Le mode Zone, quant à lui, vous place à bord d'un appareil sans freins, qui accélère petit à petit, de plus en plus. Restez le plus longtemps possible maître du véhicule, évitez de le détruire en heurtant les bords de la piste, et vous cumulerez des points. Un mode qui permet de bien se rendre compte que le moteur 3D de ce WipEout Fusion en a tout de même dans le ventre, pour peu qu'il n'y ait pas d'autres concurrents sur la piste... ça va extrêmement vite, il est vrai. Mais c'est, comme je l'ai dit précédemment, une tout autre affaire quand d'autres pilotes apparaissent

Un titre qui, malgré d'énormes défauts, parvient tant bien que mal à faire vivre l'esprit WipEout sur PS2

La bande-son

Coupez-la, et le jeu perd 60 % de son intérêt et des sensations qu'il offre. Comme les autres, la B.O. de ce WipEout est excellente, portant à bout de bras une ambiance d'enfer : en voici les stars !

The Future Sound of London - Papua New Guinea (Hybrid Mix)
Brainiac - Neuro
Blades & Naughty G - Beats Defective
BT (Plump DJs remix) - SmartBomb
Cut La Roc - Bassheads
JDS - Punk Funk
Elite Force - Krushyn
Elite Force & Nick Ryan - Switchback
Amethyst - Blue Funk
Utah Saints - Sick
Plump DJs - Big Groovy Funker
Humanoid (Plump DJs 2001 retouch) - Stakker Humanoid 2001
Timo Maas - Old School Vibes
Luke Slater - Bolt Up
Orbital - Funny Breaks (One is Enough)
Bob Brazil - Big Ten
Intuative - Wav Seeker
Hong Kong Trash - Down the River (Torrential Rapids mix)
MKL - Synthaesia

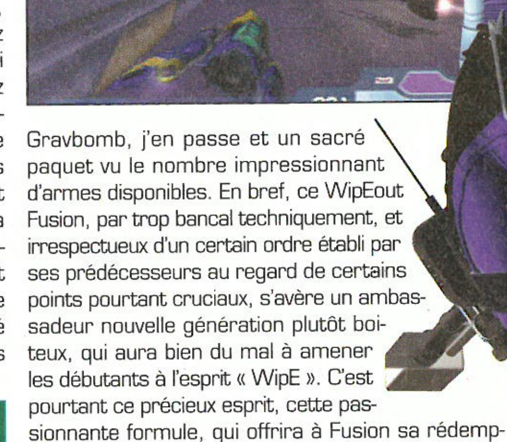
WipEout Fusion

La super arme maudite qu'il ne faut pas se prendre sur la tronche : un essaim mécanique massacrant votre appareil.



à l'écran, surtout que ces derniers, et c'est là un très gros avantage, sont plutôt violents. C'est au cœur de l'affrontement que les plus gros ralentissements surviennent, car les machines pilotées par la console s'en collent plein les dents. Ce qui est bien, en outre, c'est que plus vous êtes agressif avec eux, plus eux le sont à votre égard, à plus forte raison en Ligue, où les concurrents se souviennent si vous les avez déjà éliminés ou pas. Et comme ça marche aussi entre eux, moyennant un peu de chance, vous pouvez profiter du chaos général pour sortir premier au classement : fini le trip habituel qui voit toujours le même concurrent arriver devant les autres, tous eux-mêmes dans un ordre bien défini. D'une partie à l'autre, tout peut en effet changer. Mais une fois de plus, sans la casquette fan, la frustration arrive tôt (justifiant encore ce 6/10 pour le newbie), car les débutants seront souvent confrontés à un sentiment d'injustice lorsque l'ensemble de la grille de départ leur aura massacré le fondement à coups de Quake, Missiles et autres





Gravbomb, j'en passe et un sacré paquet vu le nombre impressionnant d'armes disponibles. En bref, ce WipEout Fusion, par trop bancal techniquement, et irrespectueux d'un certain ordre établi par ses prédécesseurs au regard de certains points pourtant cruciaux, s'avère un ambassadeur nouvelle génération plutôt boiteux, qui aura bien du mal à amener les débutants à l'esprit « WipE ». C'est pourtant ce précieux esprit, cette passionnante formule, qui offrira à Fusion sa rédemption : vitesse hypnotisante et musique pulsante de qualité, pistes vertigineuses et challenge ardu, permettront aux fans de faire abstraction d'une série de vices, pourtant honteux, pour mieux se consacrer à des vertus qui se seront trop longtemps fait désirer.

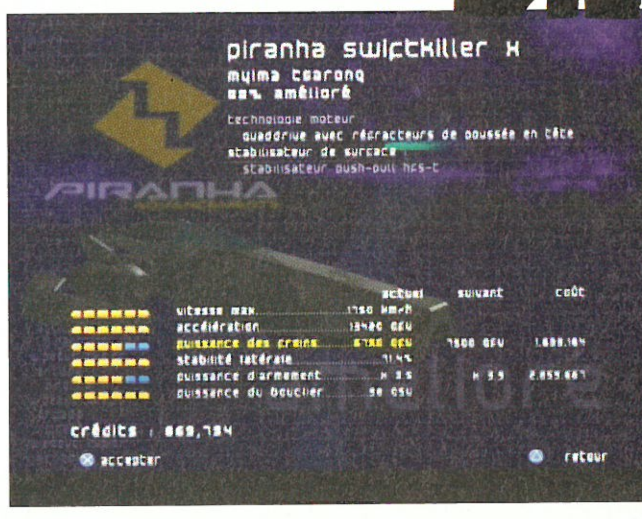
RaHaN

Le mode Multijoueur

Bien pensé également, le mode Deux Joueurs permet de configurer le nombre d'adversaires CPU, les armes utilisables, les courses à jouer dans une ligue privée, etc., jusqu'au split, vertical ou horizontal. En outre, des armes spéciales, comme l'invisibilité ou l'inversion de commandes, ajoutent un piment tout particulier. Mais justement : certaines armes disponibles uniquement en multi sont tellement bien qu'on se demande pourquoi elles n'apparaissent pas en solo…



Le joueur de droite est invisible. Une possibilité qu'on aurait aimé voir disponible en solo, histoire de se faire oublier par moments.



L'aspect customisation, primordial pour progresser quel que soit le mode joué, est agréable.

Notes


Technique
Un rendu aliasé au possible, doublé d'un moteur 3D qui n'a rien de très excitant, il faut bien l'avouer.


Esthétique
Un design moins avant-gardiste manquant d'une saveur réelle par rapport aux précédents, mais des circuits variés.


Animation
Globalement, ça va très très très vite. Mais parfois, ça ralentit très très très fort…


Maniabilité
On retrouve certains trucs de la maniabilité WipE, d'autres non. Les newbies s'exposent à de belles crises de nerfs.


Sons
Des musiques extraordinaires, des bruitages insignifiants… comme d'habitude.


Durée de vie
Énormément de choses à faire et à débloquer ; de ce point de vue c'est clair, on en a pour ses thunes.


Plus
Une bande-son fabuleuse. Beaucoup de petites nouveautés. Des tracés excellents.

Moins
Ralentissements et bugs ! Pas de Sound Test ni de Replays ! Un design moins classieux que les précédents.

Note d'intérêt


pour les newbies


pour les gros fans

Plus loin…

Les habitués de WipEout ont sans doute toujours trouvé bien pratique d'avoir les musiques du jeu en plages audio. WipEout Fusion déroge à la règle, puisqu'il s'agit d'un DVD-Rom… Du coup, impossible d'écouter les musiques sur un Discman ou même ailleurs. Il ne vous reste plus qu'à les enregistrer au fur et à mesure si vous voulez les écouter tranquillement… car il n'y a même pas de Sound Test !

L'avis de RaHaN

J'ai hésité, avant de tomber dans le travers de la double note. Car il faut se rendre à l'évidence : si j'ai joué autant et pris du plaisir sur Fusion, c'est surtout parce que les musiques sont terribles et que je suis un gros fan. Comment sinon lui pardonner bugs, ralentissements, aliasing et travers de maniabilité ? D'autant qu'après autant d'attente…

L'avis de Julo

Cet épisode fait honneur à la PS2 en termes de graphismes et d'effets spéciaux. Il comblera les fans avec de nouvelles armes et de nouveaux modes de jeu, un excellent level design… Malheureusement, de très gros ralentissements viennent gâcher ce paysage techno fort trippant. Seuls les inconditionnels passeront outre sans pester.

"VERSUS EST UN FILM FOU !"

MAD MOVIES

Un film de Ryuhei Kitamura

VERSUS

L'ULTIME GUERRIER

LE PASSÉ EST UN DANGER

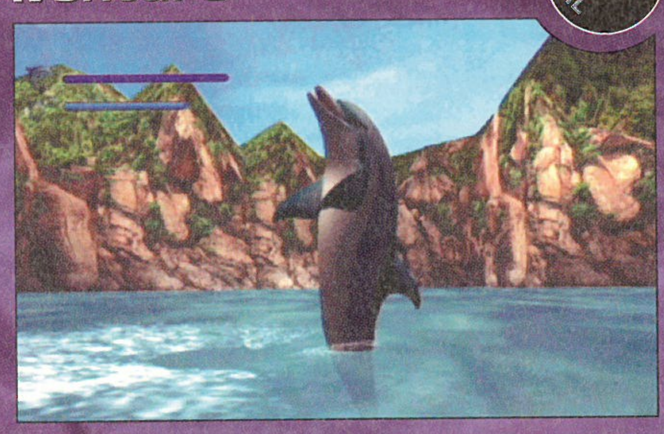
LE PRÉSENT UN COMBAT

LE FUTUR UNE MENACE...



LE 20 FEVRIER

Machine **PlayStation 2** Genre **Action/Aventure**



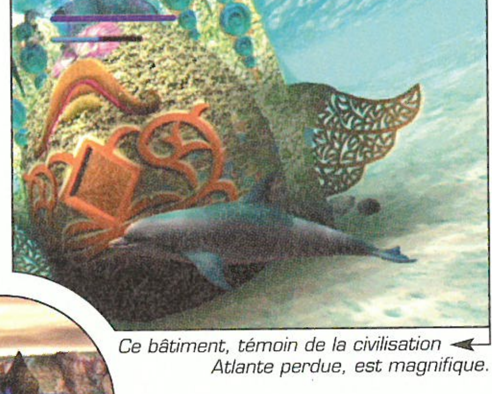
Ecco the Dolphin

mega Joypad star

Après avoir longtemps évolué dans les mers chaudes des consoles Sega, Ecco, animal définitivement attachant, nous revient sur PlayStation 2. Une excellente chose puisque la version qui nous est proposée ici - et c'est somme toute assez logique - est certainement la plus réussie de toutes...

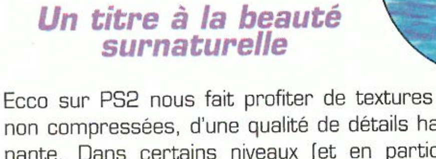
J'avoue avoir, à la base, une faiblesse pour Ecco. Il faut dire que le dauphin est un animal doux, attachant, toujours souriant... Bref, c'est un mammifère que l'on ne peut qu'adorer si on n'a pas une pierre à la place du cœur. Je me souviens encore avec émotion de mes premières parties d'Ecco sur Megadrive, avec les niveaux en 2D, les sauts périlleux, les labyrinthes desquels il fallait à tout prix essayer de sortir... Sur PS2, les choses n'ont pas tellement changé dans le fond (de l'eau), mais la forme, en revanche, nous fait profiter d'effets visuels extraordinaires. On sait de toute façon parfaitement à quoi s'attendre ici, puisque cette mouture « Pihestou » est une conversion directe du jeu existant déjà depuis bien longtemps sur Dreamcast. La PS2 n'est toutefois pas sous-exploitée et cette transcription d'Ecco propose certaines caractéristiques que nous allons rappeler immédiatement...

Les méduses restent immobiles, mais elles sont dangereuses et peuvent vous blesser si vous les touchez.



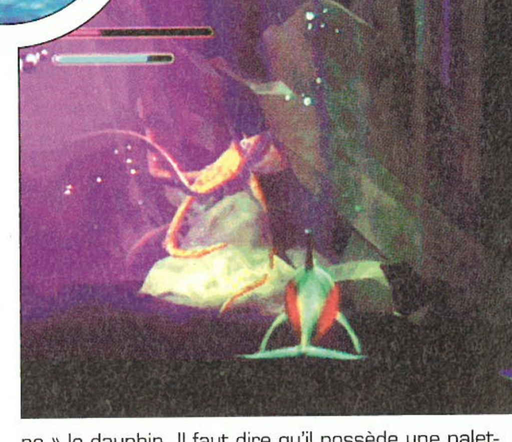
Ce bâtiment, témoin de la civilisation Atlante perdue, est magnifique.

Cette pieuvre géante ne vous laissera pas passer... à moins que vous sachiez faire diversion.

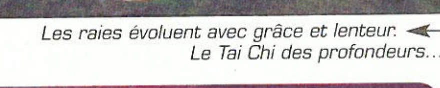


Un titre à la beauté surnaturelle

Ecco sur PS2 nous fait profiter de textures non compressées, d'une qualité de détails hallucinante. Dans certains niveaux (et en particulier Atlantis Lost), les bâtiments sous-marins profitent d'une telle débauche de compositions et de couleurs que l'on passe son temps à les admirer, passant et repassant devant eux pour les apprécier sous toutes les coutures. Un mode galerie a été intégré (où vous pouvez admirer des images, écouter des musiques, etc.), et surtout le jeu a été repensé de façon à proposer un challenge plus accessible (voir encart). Ecco version PS2 peut donc sans rougir prétendre être l'épisode le plus réussi de la série, esthétiquement parlant, mais il propose en plus une jouabilité aux petits oignons, parfait compromis entre difficulté motivante (nombreux combats, énigmes à résoudre, dextérité particulière réclamée à certains moments) et assistanat intelligent (sauvegardes automatiques, cristaux de divination qui vous donnent des indices sur ce que vous devez faire, communication avec les autres habitants du monde sous-marin). Bref, même si tout n'est pas parfait (on note quelques bugs de caméra, et Ecco se coince entre des rochers de temps en temps), on sent tout de même que ce titre a été soigné au dernier degré. Et je peux bien vous avouer que ça, en tant que joueur, c'est très plaisant... Le premier quart d'heure sert à comprendre comment « fonctionne » le dauphin. Il faut dire qu'il possède une palette de mouvements assez impressionnante : il nage lentement ou à vive allure, peut foncer d'un seul coup (pour attaquer les requins, manger des poissons, prendre de la vitesse...), utilise son sonar, tourne sur lui-même, bondit hors de l'eau... Il est même capable d'effectuer un mouvement de « tailwalk » (il sort de l'eau à la verticale et avance ou recule en se servant de sa queue) ou de nager en arrière. Bref, à la base, on s'amuse à manipuler notre doux animal et on passe son temps à admirer les décors, souvent magnifiques, dans lesquels on se trouve. Au-delà de ça, évidemment, l'intérêt véritable du jeu se trouve ailleurs...



Les raies évoluent avec grâce et lenteur. Le Tai Chi des profondeurs...



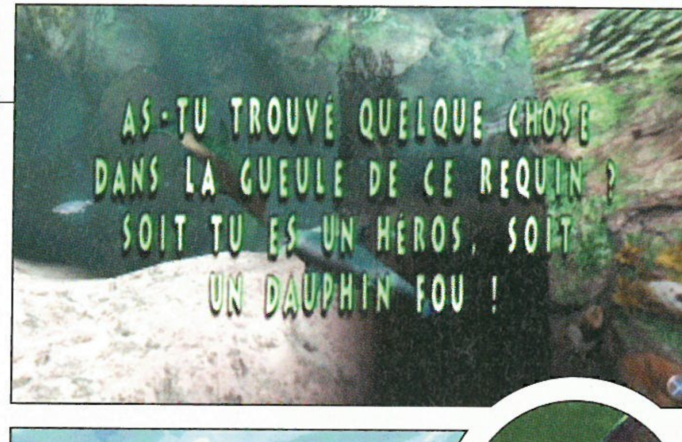
fiche technique

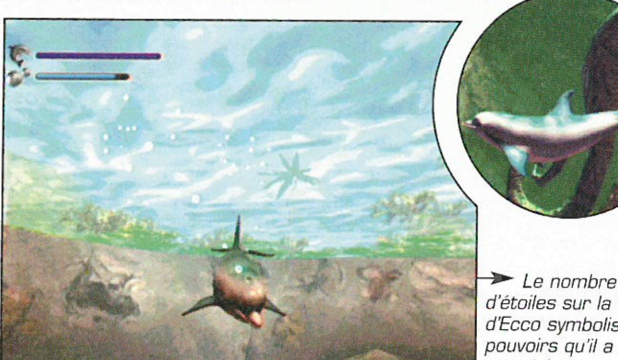
Éditeur	Sega
Développeur	Appaloosa Interactive
Genre	Action/Aventure
Nbre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	1
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegarde
Nbre de niveaux	Une trentaine
Spécial	Mode 16/9, Dolby Surround
Existe sur	Dreamcast

Les textures se révèlent plutôt fines et riches en couleurs.



Vos congénères delphinidés vous donneront de nombreux conseils. Parlez-leur.





Le nombre d'étoiles sur la tête d'Ecco symbolise les pouvoirs qu'il a su acquérir.

Énigmes et exploration

Ecco est divisé en une trentaine de niveaux, de longueur très inégale. Certains sont immenses (ou en tout cas très grands), tandis que d'autres se terminent en quelques minutes (j'exagère à peine). Certains passages secrets ne se découvrent néanmoins qu'à force d'exploration intense... Passons sur le scénario un tantinet barré d'Ecco pour nous concentrer un instant sur le gameplay. Notre joli petit dauphin à peau lisse passe son temps à discuter avec ses congénères, tente d'échapper par tous les moyens à ses divers prédateurs (requins, méduses, raies électriques, murènes...) et récupère, au fur et à mesure de son périple, différents pouvoirs. Le pouvoir de vigueur le rend plus fort (pour nager à contre-courant par exemple), celui du sonar lui permet d'envoyer une onde puissante capable de détruire des rochers. Quant aux pouvoirs d'air (pour respirer plus longtemps), d'endurance (plus longue barre de vie) ou d'invisibilité, il n'est point besoin de s'appesantir dessus pour comprendre à quoi ils servent. Vous apprendrez également de nouveaux « chants », qui vous permettront d'interagir avec différentes espèces sous-marines. Récolter ces différents pouvoirs et chants n'est cependant pas dénué de sens, bien sûr, et des puzzles particuliers vous obligent à utiliser certaines de ces capacités à des moments précis. La réflexion fait donc partie intégrante de l'expérience ludique proposée par Ecco, tout comme le sont les multiples passages faisant appel à votre dextérité (traverser des cercles en bondissant hors de l'eau, affronter en même temps plusieurs requins, échapper à une murène géante qui vous poursuit, rattraper à la course un bébé dauphin qui n'en fait qu'à sa tête, etc.). Le tout étant servi par des graphismes somptueux, je le répète, on se dit au final que l'on aurait bien tort de bouder ce superbe jeu qu'est Ecco sur PS2. C'est en tout cas mon opinion et, pour paraphraser le personnage de Joseph Prudhomme, je dois bien dire que je la partage...

Chris

Une version PS2 plus accessible

Ecco sur Dreamcast a connu un indéniable succès, mais il faut bien avouer que le jeu était loin d'être facile. Il faut dire que les fonds sous-marins se ressemblent tous plus ou moins, et qu'il n'est pas évident de toujours savoir où il faut aller. Avec cette version PS2, Appaloosa a pensé aux joueurs qui n'ont pas le sens de l'orientation (comme moi) et a ajouté trois aides spécifiques très utiles. D'abord, il y a la carte que vous pouvez afficher à n'importe quel moment en gardant le bouton du sonar enfoncé. Votre environnement immédiat vous est alors dévoilé au travers d'une carte 3D du plus bel effet. Ensuite, la boussole, que vous pouvez afficher avec le bouton Select, et qui vous indique les toujours très précieux points cardinaux. Reste enfin le bouton L3 (on appuie sur le stick analogique gauche) qui place Ecco dans la direction du prochain objectif. Très pratique. Attention néanmoins, car la direction ne tient pas compte des chemins, tunnels, tournants... qu'Ecco doit prendre pour arriver à son objectif (pour le coup, on vous mâcherait vraiment le travail). Tout cela sans oublier les cristaux de divination qui, au travers d'une courte séquence habillée de nombreux mouvements de caméra, vous montrent certains endroits très importants que vous devrez visiter dans le futur. Des aides bien venues qui vous seront, vous le constaterez, très souvent utiles.

Notes

16 Technique
Des textures détaillées à profusion, une eau magnifique, de nombreuses espèces différentes... Impressionnant.

18 Esthétique
L'univers sous-marin d'Ecco reste un émerveillement perpétuel, même si tout se ressemble un peu.

16 Animation
Le dauphin évolue avec grâce et aisance, et le jeu reste fluide la plupart du temps.

15 Maniabilité
Ecco se manipule avec doigté et précision. Il faut s'y faire, mais au final, c'est plutôt plaisant.

16 Sons
Musiques « planantes », bruits de bulles, cris aigus des dauphins... L'ambiance sonore est excellente !

15 Durée de vie
On avance à son rythme dans ce jeu qui se termine généralement en une vingtaine d'heures.

+ Plus
Joli, planant, attachant, original... Un titre d'exception !

– Moins
Objectifs pas toujours très clairs.
Quelques (légers) problèmes de caméra.



Plus loin...

Appaloosa Interactive a vu le jour en 1983, et s'appelait à l'époque Novotrade. Ce développeur hongrois, situé à Budapest, a réalisé plus d'une centaine de jeux sur de nombreuses machines : Tiny Tank, Contra : Legacy of War (un classique !), Three Dirty Dwarves, Power Rangers, Wacky Races... Ils possèdent donc une solide expérience, on le voit, et même si leurs titres se révèlent de qualité variable, ils se sont tout de même attaqué à de nombreux genres avec succès.

L'avis de Chris

Voilà un titre définitivement original et rafraîchissant. Ecco fait partie de ces rares jeux qui allient atmosphère envoûtante, univers particulier et renouveau ludique véritable. Le jeu n'est pas exceptionnel si l'on ne s'attache qu'au fond, mais la forme se révèle si éblouissante qu'on ne peut qu'admirer le travail minutieux dont a bénéficié ce titre.

L'avis de Julo

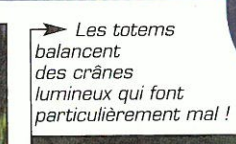
Sur Dreamcast comme sur PS2 en version améliorée, Ecco m'a réellement conquis : atmosphère planante, esthétique magnifique, ambiance sonore envoûtante, gameplay (très) original... ce jeu ne ressemble à aucun autre ! Certes, il ne plaira pas à tout le monde, mais il reste une expérience unique que je conseille aux plus « peace » d'entre vous !



Machine PlayStation 2 Genre Plate-forme/Action

Maximo
Ghosts to Glory

Mince alors, qu'est-ce que j'ai pu en lâcher des jurons en testant Maximo ! Pourtant, le soft est loin d'être mauvais. Alors, qu'est-ce qui cloche ?



Les totems balancent des crânes lumineux qui font particulièrement mal !

L'infâme Achille profite de l'absence de Maximo pour s'emparer du royaume, et ce grâce à l'appui de son armée de morts-vivants fraîchement levée. À son grand retour au « bled », notre preux chevalier se prend de plein fouet une décharge maléfique qui l'envoie directement en Enfer. C'est en ce lieu funeste qu'il rencontre la Faucheuse, qui, verte de rage d'avoir perdu son autorité vis-à-vis de l'armée des ténèbres, lui propose un marché : le ressusciter parmi les vivants pour qu'il puisse vaincre Achille et rétablir son business macabre. En effet, dans un univers désormais peuplé de créatures déjà décédées, la Faucheuse se retrouve en situation de précarité. Pour arriver à ses fins, la Mort offre donc à Maximo la possibilité de bénéficier de 2 vies pour mener à bien sa mission. Ce qui se traduira pragmatiquement par 2 uniques continues pour se venger du père Achille ! Ah les rats !

Ghouls 'n Ghosts réactualisé

Pour ceux qui ne seraient pas encore « aware » comme J.-C. Van Damme, sachez que Maximo est avant tout le remake de Ghouls 'n Ghosts, un mythique jeu de plate-forme/action de Capcom sorti il y a des lustres dans les salles d'arcade. C'est la raison pour laquelle les spécialistes reconnaîtront dans le soft des ingrédients du titre original, comme la faculté d'effectuer des doubles sauts ou de se retrouver fagoté en slip-boxer en cas de dommages corporels successifs. D'ailleurs, dès les premières minutes de pratique, on assiste à de multiples clins d'œil destinés aux connaisseurs, avec le terrain qui se modifie en temps réel et se transforme en reliefs escarpés (à l'image des moutures Snes et Super GraphX !) ou la bande sonore qui reprend avec force le thème musical de G&G en version remixée. Heureusement, comme toute adaptation apporte son lot de nouveautés, on jouira d'un concept fondamentalement retravaillé. Et ce, même si dans le fond, on aura affaire à un jeu toujours aussi simpliste (je trucide et j'avance) qui s'adressera en priorité aux « hardcore gamers » des familles.

Les nouveautés

Outre l'aspect 3D du jeu, Maximo introduit des composantes inédites pour s'adapter aux exigences du joueur d'aujourd'hui. Ainsi, le soft dispose d'une quarantaine d'options bonus qui contribuent à améliorer les capacités de votre personnage durant ses péripéties mouvementées. Ces items spéciaux pourront être dénichés dans des coffres ou dans des globes métalliques qui fonctionneront sur le même principe que les distributeurs à pièces. Ainsi, vous pourrez jouir entre autres de 3 niveaux d'armures, de plusieurs épées plus ou moins dévastatrices (feu, laser, lame allongée...) ou encore de tonnes d'attaques supplémentaires. Le soft possède aussi des énigmes de progression à résoudre, avec des clés à découvrir ou des mécanismes dissimulés à actionner pour ouvrir des portails. Bref, on est loin du principe basique de G&G, même si Maximo n'atteint pas non plus des sommets himalayens d'originalité.



Récoltez un maximum de pièces pour pouvoir sauvegarder votre partie ou acheter des items.

Une réalisation somptueuse

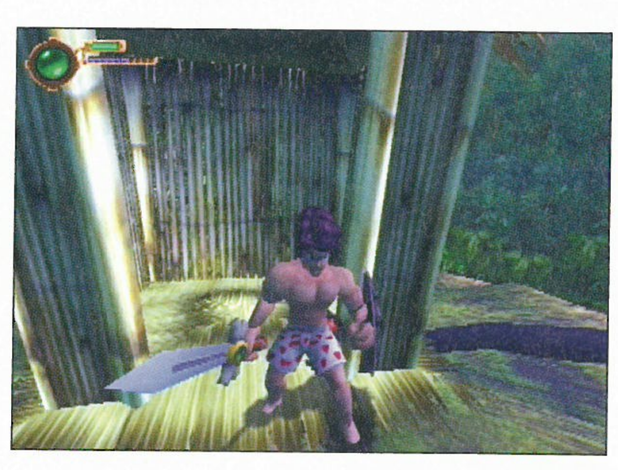
Bien évidemment, la qualité principale de Maximo réside dans sa réalisation impeccable. Pour une fois, on ne pourra pas médire sur le rendu des textures de la PS2, puisque celles-ci s'avèrent exceptionnellement chaleureuses. Le moteur 3D est des plus remarquables, avec une gestion pertinente des effets de brouillard (usée jusqu'ici maladroitement dans les autres productions) et de lumière qui confère au jeu une ambiance unique. Côté animation, Maximo se meut avec beaucoup de naturel. Par exemple, lorsque vous portez un coup de lame dans un arbre, le personnage tente avec son pied de le décrocher de son écorce. De même, si Maximo

fiche technique

Éditeur	Capcom
Développeur	Capcom
Genre	Plate-forme/Action
Nbre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	1
Difficulté	Archi-balèze
Continues	2 et sauvegardes
Nbre de mondes	5
Spécial	C'est super dur !!!
Existe sur	Rien d'autre



Transformé en vieillard inoffensif, il sera dur de se défendre contre les squelettes.



reste inactif un certain temps, il se mettra à jongler avec son épée ! Ajoutez à cela un design des personnages signé Susumu Matsushita, à qui l'on doit les fameuses couvertures du magazine japonais *Famitsu*, et on obtient un véritable petit bijou d'esthétisme et de technique. Rhaaaaa que c'est beau !

De superbes graphismes et un plaisir de jeu gâchés par un niveau de difficulté implacable !

Une difficulté à s'arracher les cheveux

Pourtant, un problème de taille vient se greffer sur cette cascade d'éloges. En effet, bien que la prise en main soit aisée et que le perso réponde avec précision, Maximo renferme un degré de difficulté trop élevé pour en faire une œuvre vidéoludique à la portée du commun des joueurs. Vous ne disposez que de 2 continues pour terminer le jeu, soit 2 fois 4 vies ! Il existe un système de sauvegarde qui coûte 100 pièces d'or, mais malheureusement, il ne vous restitue pas votre nombre de vies perdues. Cela peut donc se révéler pénalisant si vous décidez de sauvegarder une partie alors que vous êtes à court de crédits ! Pour vous dire, j'ai eu le malheur d'effectuer une sauvegarde alors qu'il ne me restait plus qu'un seul perso... Moralité : j'ai dû recommencer le jeu depuis le début car il m'était devenu impossible de traverser les stages avec un seul keum en réserve ! Et puis, il faut avouer que c'est un stratagème assez lâche de la part de Capcom pour rallonger la durée de vie de son soft, qui ne contient que 5 mondes composés de 4 niveaux en moyenne. Cela dit, les pros qui se revendiquent du « noyau dur » auront un challenge à la hauteur de leurs espérances. Quant aux autres, ils risquent de perdre beaucoup de points de « zénitude » en s'énervant rapidement.

Kendy

Le bouclier spécial vous permet d'aspirer les items au loin.

Notes

17 Technique
Un moteur 3D incroyable qui gère les effets de lumière et de brouillard les doigts dans le nez !



17 Esthétique
Le design « manga » des protagonistes est une véritable réussite !



17 Animation
Maximo jouit d'une démarche très « cartoon » et d'une multitude de petites mimiques.



17 Maniabilité
Maximo répond avec brio aux injonctions de nos paluches. Seules les vues de caméra sont parfois lourdingues.



16 Sons
Le thème de Ghouls 'n Ghost remixé en guise de bande musicale ! L'ambiance sonore est bien lugubre.

18 Durée de vie
Son niveau de difficulté titanesque lui confère une durée de vie conséquente, malgré ses « uniques » 5 mondes.



+ Plus
Une réalisation brillante ! Une ambiance épique. Un personnage très maniable.



– Moins
Un jeu trop difficile. Des sauvegardes pénalisantes. Une difficulté qui énerve.



7/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Cela ne nous rajeunit pas mais apprenez que Ghouls 'n Ghosts est sorti la première fois sur une console en 1990 (sur Super GraphX de Nec) avant de faire un tabac en 1991 sur la Super Nintendo. Bref, ça fait un peu plus de 10 ans qu'on se prend un coup dans les gencives, et ça fait mal !

De gentilles sorcières

Lorsque vous délivrez une sorcière à la fin de chaque monde en battant son boss final, elle vous remercie en vous proposant trois items en guise de récompense : une armure flambant neuve, une sauvegarde ou un baiser. Un choix cornélien, quand on connaît le niveau de difficulté du soft. Sachez que le baiser ne vous offre aucun avantage magique ni de facultés protectrices pendant les parties. En revanche, au bout de 4 baisers récoltés, une option secrète de galerie d'images se débloque à la fin du jeu. Maintenant, reste à voir si le sacrifice en vaut la chandelle !



Des cinématiques amusantes viennent ponctuer les parties.





Même en caleçon, Maximo a la classe !

L'avis de Kendy

Argh ! Maximo a tout pour plaire ! Hélas, son niveau de difficulté super énervant et son système de sauvegarde pénalisant le rendent presque injouable pour les néophytes. Il est d'autant plus rageant que le jeu est une réussite technique et que sa prise en main s'avère parfaite ! Quelle frustration !

L'avis de Chris

À n'en pas douter, il faut être fan de vieilles bornes d'arcade pour apprécier Maximo à sa juste valeur. Ce titre plonge en effet ses racines dans le trip old school, avec notamment une jouabilité qui ne pardonne rien et qui tapera certainement sur les nerfs du plus grand nombre. Reste tout de même un jeu d'exception qui mérite bien des éloges...



Machine **PlayStation 2** Genre **Combat aérien**

Ace Combat 04

Devenir le héros de tout un peuple, c'est un métier réservé aux catcheurs ou aux pilotes d'avion, en temps de guerre uniquement. La grande bataille pour la libération de « l'Eurasie » commence dans un simulateur de vol peu réaliste mais efficace.

Être pilote de chasse est un métier incroyablement difficile. Pour commencer, il faut être bon en maths. En tout cas, c'est ce que ma mère m'a toujours dit quand j'étais petit, histoire de me faire bosser cette matière. Ça a raté, puisqu'ils n'ont jamais eu de robots géants dans l'armée, le seul appareil digne d'intérêt à mes yeux. Mais je m'égare, et il y a tant de choses à dire sur Ace Combat 04. Qu'elles soient bonnes ou mauvaises d'ailleurs, car il est à la fois le jeu de la déception, mais aussi de l'amusement simple. Paradoxal pour un titre qui se veut graphiquement irréprochable, et vivifiant d'un point de vue ludique. Premier point pour Namco : le scénario. On quitte l'univers futuriste d'Ace Combat 3 pour revenir à quelque chose de plus contemporain, avec notamment des avions tels que les Mirages, F14, Mig, etc. Dans la belle combinaison de Mobius 1, l'as d'une escadrille de l'alliance, on prend les commandes de ces appareils, enchaînant des missions pas toujours très variées.

Après avoir entendu l'appel de vos hommes au sol en difficulté, vous pourrez détruire ce pont pour leur faciliter la vie, et écouter ainsi leurs remerciements chaleureux dans votre radio.

fiche technique

Éditeur	Sony C.E.E.
Développeur	Namco
Genre	Combat aérien
Nbre de joueurs	1 ou 2 simultanément
Niveaux de difficulté	5
Difficulté	Moyenne
Continues	Illimités [75 Ko]
Nbre de missions	18
Spécial	-
Existe sur	Rien d'autre !

Si l'on peut affirmer qu'Ace Combat 3 était « aérien », ce quatrième volet proposera à l'inverse beaucoup de niveaux de bombardement et d'appuis au sol, pour un petit total de 18 missions. Assez court, surtout si l'on se lance dans les niveaux de difficulté les plus bas. Premier conseil : passez directement en mode Normal, voire Hard, sinon le jeu ne vous tiendra pas plus de deux pauvres heures, si vous avez un tant soit peu de talent question pilotage de zinc.

De l'héroïsme total...

Passons rapidement sur un mode Deux Joueurs inintéressant et confus, pour nous intéresser directement au mode de jeu principal. Pour cette version, Namco a revu le game design. L'interface est épurée, loin des cyber-fioritures qui en jetaient dans le volet précédent. Au sein d'un monde géographiquement fictif mais historiquement réaliste, les tons graphiques du jeu en ont aussi pris un coup, revenant à des dominantes gris bleutées propres aux belles mécaniques et à la haute altitude. Quant au scénario et aux scènes intermédiaires, on note également une petite évolution. On se retrouve ici en compagnie de scènes fixes commentées comme des souvenirs par un enfant. Cette idée de voir la guerre à travers les yeux d'un petit garçon sous l'Occupation pourra d'ailleurs en surprendre plus d'un. La plupart des joueurs vont certainement zapper ces scènes pour aller d'une mission à l'autre, mais ce serait une erreur. Outre le fait de mettre la pression avant la mission

Il suffit de s'approcher un peu des installations ennemies pour comprendre que les bâtiments ne sont pas vraiment détaillés...





L'histoire de votre guerre est contée par un jeune enfant anonyme victime de l'Occupation.

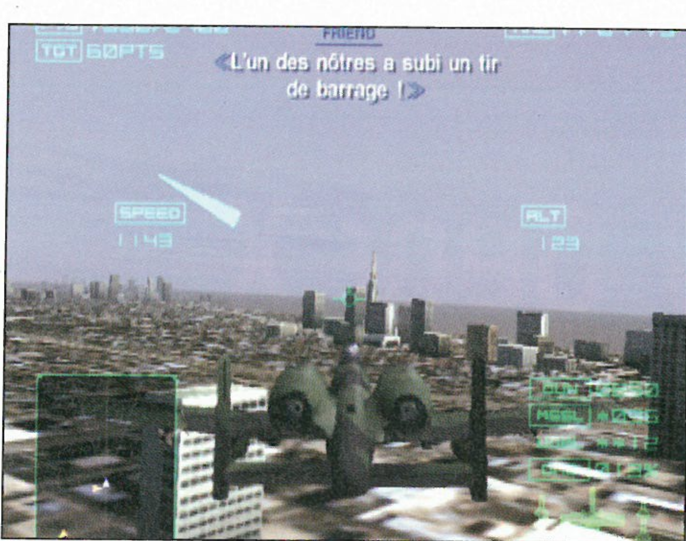
grâce à leur charge dramatique, ces scènes permettent de saisir en douceur la situation géopolitique et son évolution au fil de vos victoires. Mélancolie et patriotisme crispé viendront donc ponctuer vos actions, tranchant net avec des briefings bien plus solennels.

Accroche-toi au pinceau, j'enlève l'échelle !

La mission peut enfin commencer... charriant avec elle quelques désillusions. Pour proposer des graphismes d'un tel photo-réalisme, l'équipe de Namco n'a pas hésité à prendre des photos-satellite et à les retravailler pour en faire des textures à plaquer sur le sol. Premier problème donc : il n'existe qu'une seule « grosse » texture pour le sol, qui mange une bonne part de la mémoire de la machine. Cela signifie que, comme toute image numérique, elle est conçue pour être regardée à une certaine distance, et qu'une fois que l'on s'approche de trop près, on ne comprend plus rien. L'échelle n'est pas respectée, et lorsque l'on descend en dessous des 1 000 mètres d'altitude, on se trouve en présence de grosses erreurs de proportion entre les éléments dessinés au sol et ceux qui s'y déplacent : des tanks lilliputiens cachés derrière des arbres énormes, des tourelles composées de deux pauvres carrés, c'est l'horreur ! Les bateaux eux-mêmes ne sont pas épargnés et semblent construits en briques Lego®. En plus de ce problème, étant donné que la majeure partie des missions seront de nature air-sol, toutes

➤ Détruire les sous-marins n'est pas une mince affaire, puisqu'il faudra voler en rase-mottes au niveau des entrepôts creusés à même la montagne, et ce afin de loger un missile depuis l'angle idéal.





Un bon gros bombardier B52, rien de tel pour raser un port et tous ses occupants !

ces imperfections viennent gâcher la sensation du joueur, passant de fabuleuses cimes enneigées en altitude à une bouillie de pixels en rase-mottes.

Une question de trip

Le constat est donc techniquement mitigé : des avions superbes, mais des décors capricieux, parfois les plus beaux du monde, et parfois à peine dignes d'une PSone. Heureusement, Ace Combat reste ce qu'il a toujours été : un jeu simple et accrocheur. Beaucoup de gens lui reprochent d'ailleurs de privilégier l'accrochage de cible à du bon dogfight dans lequel on colle au train de l'ennemi en lui plombant les ailes. Ce n'est pas faux, mais dans sa nature de jeu d'arcade, Ace Combat privilégie le spectaculaire au réalisme, et on se retrouve finalement aux commandes d'une superproduction cinématographique dans laquelle son avion possède bien plus de missiles et de résistance que les appareils ennemis. Trippant, Ace Combat 04 l'est assurément. Hypnotique comme peut l'être tout jeu d'avion grâce à ses grands espaces et sa liberté de mouvement implicite, AC04 reste un jeu d'arcade efficace. Un simulateur assez mauvais, qui décevra les amateurs de réalisme et de pilotage super compliqué, mais un bon jeu d'action simple qui permet de s'aérer la tête et de se sentir héros de toute une nation dans de grands morceaux de bravoure aériens !

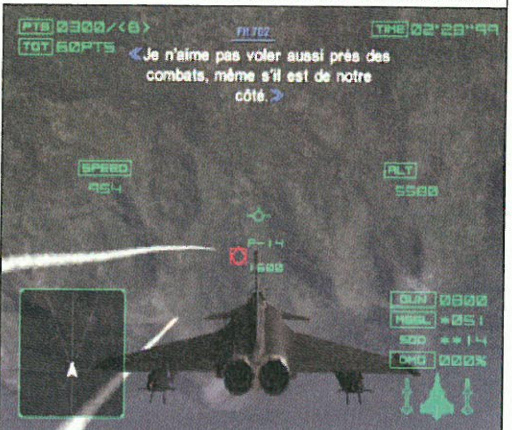
Greg

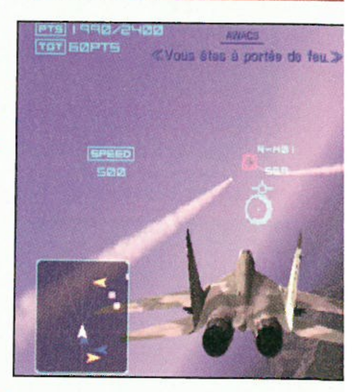
Des avions sublimes, des décors traîtres, un plaisir de jeu bien présent



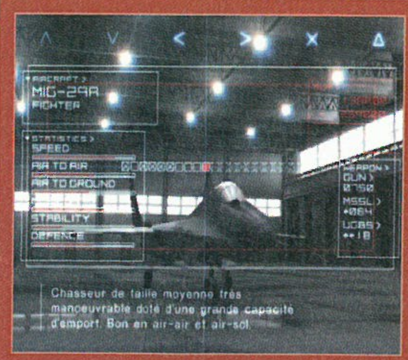
➤ La vue cockpit est agréable pour un joueur en quête de réalisme, mais elle s'avérera plutôt handicapante pour la plupart des missions de nuit.

Avec certains missiles, il est possible d'accrocher des cibles pas encore visibles à l'écran.





Vous m'en mettrez 1 300 kg



Pour savoir ce que valent vraiment ces engins de guerre, mieux vaudra ne pas se baser sur les prix indiqués dans Ace Combat 04. Ces phases d'achats, qui interviennent après chaque mission, permettent d'obtenir de meilleurs avions. Bien entendu, les plus puissants d'entre eux ne seront disponibles qu'à la toute fin de l'histoire.

Notes

15 Technique
Des avions superbes, des décors intéressants, mais un bon paquet de bugs lorsque l'on vole de trop près...

16 Esthétique
On sent bien que tout ce qui touche à l'aviation a été soigneusement étudié par Namco. Encore heureux...

18 Animation
Même dans les passages les plus chargés, aucun ralentissement ne pointe le bout de son fuselage.

17 Maniabilité
Le jeu étant assez peu réaliste, il est facile de faire des demi-tours à 700 km/h.

18 Sons
Une excellente ambiance sonore servie par des musiques efficaces !

14 Durée de vie
Dix-huit missions, c'est vraiment peu, très peu. Surtout lorsque l'on s'accroche au patriotisme virtuel.

+ Plus
Une ambiance de folie.
Un concept toujours efficace.
Le plaisir de jouer est vraiment là.

– Moins
Difficile de se repérer avec les problèmes d'échelle au sol.
Une durée de vie un poil courte.

7/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Pour en savoir plus sur les appareils présents dans Ace Combat 04, on pourra toujours se rendre sur le site du http://members.aol.com/mixeur/avions.htm, qui présente la plupart des appareils disponibles dans le jeu de manière assez simple, pour ceux qui n'y connaissent rien.

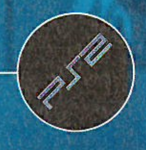
L'avis de Greg

Ace Combat est aux simulateurs ce que Ridge Racer est à la vraie conduite : un raccourci. Mais la sauce prend plus facilement en auto, peut-être parce que l'on connaît mieux les réactions d'une bagnole que d'un avion. Cette version plaira aux fans de la première heure ; quant aux autres...

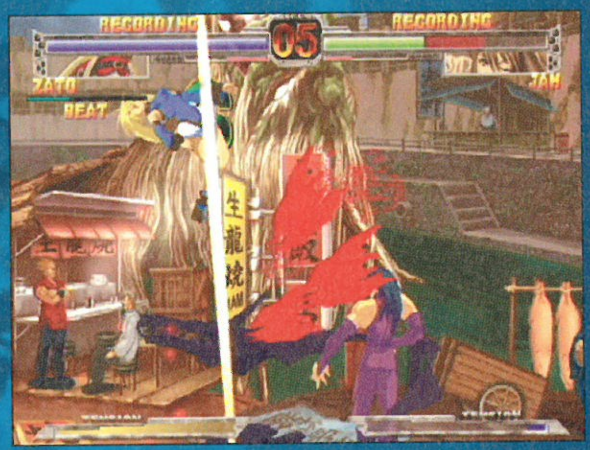
L'avis de Willow

C'est sûr, après avoir joué à Dropship et à Rogue Leader, Ace Combat 04 paraît un peu fade. Le gameplay n'a pas beaucoup évolué ; j'aurais même tendance à préférer le troisième volet (la version jap) et son scénario à embranchements. Namco n'a clairement pas voulu prendre de risques. Un titre efficace mais sans surprises.

Machine **PlayStation 2** Genre **Combat**



Guilty Gear X



GGX, c'est de la baston 2D old school, brillant mélange de technique et d'esbroufe visuelle. Car non seulement il est beau, c'est certain, mais il offre de surcroît le luxe d'être réellement intéressant. Un titre de qualité donc, qui ravira certainement la plupart des amateurs du genre.

Lorsqu'on s'intéresse réellement à un jeu de combat, on a envie d'aller à l'essentiel et de décortiquer la seule chose qui en vaille vraiment la peine : le gameplay. Me sentant d'humeur particulièrement incisive aujourd'hui, je vais survoler les caractéristiques de base du jeu pour aller rapidement à l'essentiel et rendre ainsi hommage aux vrais aficionados du genre. Les autres, qui ne daignent jeter un coup d'œil à un jeu de combat que parce qu'ils le trouvent joli, peuvent regarder les images... Guilty Gear X propose à la base 14 combattants (sans compter les deux personnages cachés, Testament et Dizzy, que vous pouvez récupérer en avançant dans le mode Survival). Pas de quoi halluciner face à certains autres titres du même genre (Capcom vs SNK 2 par exemple). La qualité intrinsèque d'un jeu de combat, on le sait, ne tient néanmoins pas seulement à son nombre de personnages disponibles... Les modes de jeu habituels (Arcade, Versus, Training...) répondent évidemment présents, mais on se sent bientôt amer et déçu lorsqu'on s'aperçoit, après avoir cherché un peu partout, que le jeu PAL qui nous est proposé ici n'offre pas d'option 60 Hz pour optimiser la vitesse de déroulement des combats. Une aberration sanctionnée ici par une note diminuée d'un point par rapport à Guilty Gear X Plus, testé le mois dernier en import. Cette sanction n'est pas gratuite. Les habitués des « vraies » simulations de combat sentiront inévitablement le léger manque de pêche de ce titre qui, pourtant, a de l'énergie à revendre.

Exemple de « faultless defense », l'aura verte entourant le personnage qui se protège.

fiche technique

Éditeur	Sammy
Développeur	Arc System Works
Genre	Combat
Nbre de joueurs	1 ou 2
Niveaux de difficulté	5
Difficulté	Variable
Continues	Infinis
Nbre de persos	14 (+ 2 cachés)
Spécial	-
Existe sur	Dreamcast / Arcade

Aperçu des différentes techniques

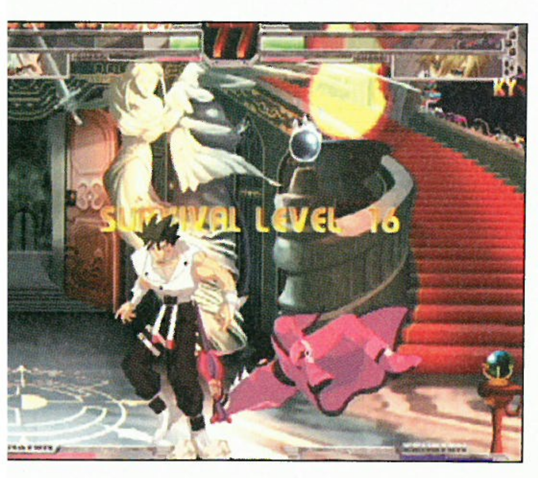
Allez zou, pas de blabla. J'éviterai de vous parler de la couleur des costumes, des décors ou du look des personnages (les photos sont là pour ça), pour me concentrer sur ce que les images ne peuvent pas vous dévoiler entièrement : les subtilités techniques du jeu. Car GGX en regorge, et c'est un vrai bonheur que de savoir les maîtriser. À la base, quatre coups sont disponibles : poing, pied, slash et hard slash. Avec ces quatre boutons et la croix de direction, un panel impressionnant de possibilités vous est offert. En ce qui concerne les déplacements, votre combattant peut par exemple effectuer un double saut (deux fois △) ou bien encore un « Super jump » (▽-△) qui vous envoie rapidement dans les airs. Lorsque vous évoluez au-dessus du sol, vous avez la possibilité d'effectuer un « dash » rapide vers l'avant ou vers l'arrière, très utile pour vous rapprocher ou vous éloigner de votre adversaire. Ces possibilités aériennes apportent un petit côté Dragon Ball au jeu qui, manifestement, se veut plutôt tourné vers l'offensive. Cette remarque prend tout son sens lorsqu'on sait qu'un « Negative Penalty » s'affiche sur l'écran pour pénaliser un joueur qui n'attaque pas assez, vidant en partie sa jauge de Tension (sur laquelle nous allons revenir). Les possibilités offensives sont de toute façon très vastes, et vous auriez tort de vous priver de les utiliser. Soulignons par exemple la « Dust Attack » (Slash + Hard Slash), qui casse la garde basse de votre adversaire et envoie ce dernier valdinguer dans les airs. Vous pouvez alors sauter et enchaîner plusieurs coups avant qu'il ne retombe sur le sol (Air Combo). Les « Recovery » sont bien entendu présents (pour vous rétablir après un coup), tout comme le sont les contres offensifs (Avant + 2 boutons d'attaque après un coup encaissé en garde), et au final, on se rend compte qu'à chaque mouvement d'attaque, il existe une contrepartie défensive. C'est assez fin et il faut vraiment jouer beaucoup avant que la maniabilité ne devienne naturelle et que vos hésitations du début ne se transforment en automatismes.



Potemkin, malgré son nom de cuirassé, en prend pour son grade.



Vous pouvez provoquer votre adversaire en cours de jeu... ou bien encore le saluer si vous admirez son style de combat. Original.



Un titre 2D brillant, à la limite de l'exceptionnel. On regrette évidemment l'absence du mode 60 Hz...

Enchaînements à gogo

Comme dans tout bon jeu de combat qui se respecte, Guilty Gear X propose des enchaînements parfois très impressionnants. Des combos de base existent dans le jeu (par exemple poing, pied, slash et hard slash à la suite) mais on peut évidemment en trouver beaucoup d'autres plus recherchées, les pouvoirs spéciaux de votre personnage explosant avec fureur pour couronner avec succès votre 7, 8, 12 ou 19 hits combos ! Maîtriser les « vraies » combos (celles que l'adversaire n'a aucun moyen de contrer si vous les effectuez parfaitement) demande de l'entraînement et un talent certain, mais la récompense se révèle à la hauteur de nos espérances. En ce qui concerne la jauge de tension dont il a été question dans le paragraphe précédent, elle concerne les mouvements spéciaux les plus difficiles à placer, mais qui sont ceux qui retirent également le plus d'énergie (logique). C'est le cas du contre offensif, dont nous avons déjà parlé, des « Overdrive Attacks » (des pouvoirs très spéciaux qui augmentent par exemple la vitesse de votre personnage, ou bien déclenchent une furie dévastatrice), ou encore, évidemment, de l'« Instant Kill », super attaque qui tue instantanément mais qui se révèle forcément difficile à placer (et vous met dans une situation délicate lorsque vous ratez votre coup). Bref, Guilty Gear X est un titre soigné, avec des personnages attachants (le character design est réussi, même si on n'atteint pas ici le degré de perfection des meilleures productions SNK) et qui promet aux plus motivés de très nombreuses heures de jeu. Les jeux de combat 2D de qualité se faisant de plus en plus rares de nos jours (SNK n'est plus, et Capcom ne se renouvelle pas forcément beaucoup), ce titre suscite inévitablement notre intérêt. Reste à voir s'il suscitera le vôtre...

Chris







Les Air Combos se distinguent par leur arrière-plan couleur de feu.

La super attaque de May : une ribambelle de filles vous passent sur le corps. Certains ne s'en plaindraient pas...

Notes

15 Technique
GGX est la preuve éblouissante qu'un jeu en 2D peut se sentir parfaitement à son aise sur PS2.

18 Esthétique
Voilà sans conteste un des plus beaux jeux 2D qui aient jamais vu le jour. Sublime.

15 Animation
Les animations se révèlent correctes et souvent fluides. On regrette juste la lenteur liée au 50 Hz !

17 Maniabilité
Très technique, ce titre révèle ses secrets aux joueurs les plus talentueux, et à personne d'autre.

15 Sons
Musiques pseudo-hardeuses passables et cris de rage déterminés. Sympa mais pas inoubliable.

16 Durée de vie
Le jeu est assez riche pour qu'on y passe de nombreuses heures. Jeu à plusieurs évidemment conseillé.

+ Plus
La 2D prouve qu'elle n'est pas morte ! Un titre technique et intéressant.

– Moins
Pas de mode 60 Hz ! Ils ne comprendront donc jamais ?...

7/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Guilty Gear premier du nom a déjà vu le jour sur PSone, il y a plus de deux ans, et a été distribué partout dans le monde (Japon, États-Unis puis Europe). Guilty Gear Petit (en français dans le texte) est plus confidentiel puisqu'il n'a pas quitté le continent japonais. Pas étonnant lorsqu'on sait qu'il s'agit d'un jeu Wonderswan Color... Reste enfin Guilty Gear X, qui a sévi sur borne d'arcade puis sur Dreamcast, avant de voir le jour sur PS2 (voir aussi News Japon !).

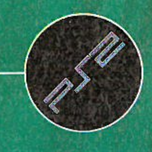
L'avis de Chris

Mon coup de gueule concernant l'absence de mode 60 Hz trouve un écho partout dans ces pages, je n'en rajouterai donc pas ici... Guilty Gear X est un jeu de combat 2D brillant, bénéficiant de graphismes sublimes et d'un character design de qualité qui fera le bonheur des amateurs de baston. Un excellent titre dans le genre, assurément.

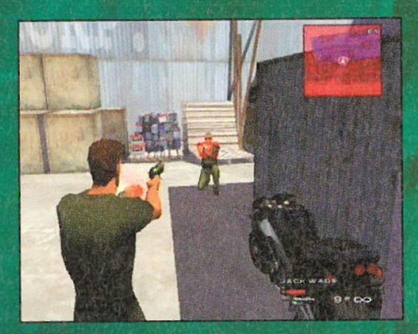
L'avis de Greg

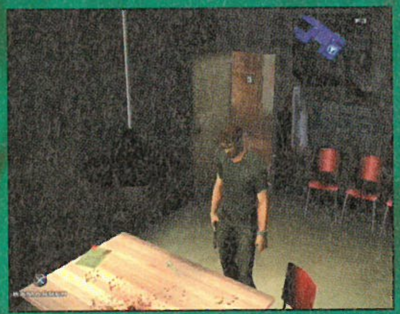
Guilty Gear X est un excellent jeu de combat lorsqu'il tourne en 60 Hz dans sa version japonaise. Cela signifie que la version testée aujourd'hui, héritée des États-Unis, est trop lente pour qu'on puisse goûter au gameplay très particulier de ce titre, le tout avec deux personnages cachés en moins. GGX reste donc beau, mais mou. Comme Robert Redford...

Machine **PlayStation 2** Genre **Action/Aventure**



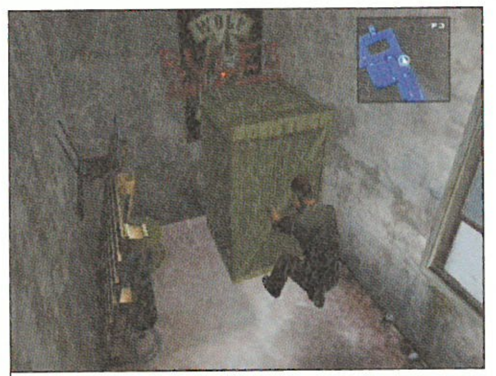
Headhunter





Testé il y a quelques numéros dans sa version Dreamcast, Headhunter voit le jour sur PS2. Face à MGS 2, difficile de rivaliser. Cependant, il ne faut pas prendre le titre d'Amuze de haut car il en a tout de même dans le bidon.

Dans un monde futuriste plutôt pérrave dans l'esprit Paul Verhoeven, les transplantations d'organes et de différents membres sont devenues monnaie courante. Cependant, si les implants artificiels sont destinés aux pauvres, ceux en authentique chair humaine sont réservés à une certaine élite sociale. Comme d'habitude, le trafic devient une source d'argent très rentable pour la mafia. Pour contrer cette organisation, l'ACN (Anti Crime Network), une organisation privée, se charge de lutter contre le crime en employant des chasseurs de têtes. Vous incarnez Jack Wade, un authentique chasseur de « cabeza » de première classe qui, à la suite d'un événement obscur, se réveille totalement amnésique. Il doit retrouver la mémoire en évoluant dans un Los Angeles où il ne peut faire confiance à personne. Heureusement pour lui, il se fait une alliée de poids en la personne d'Angela Stern, qui lui propose de l'aider à redevenir un chasseur de têtes de grande renommée et à comprendre ce qui lui est arrivé. En échange, il devra enquêter sur l'assassinat de son père, le président de l'ACN. Il part ainsi en croisade contre le crime et à la recherche de son passé. Le scénario évolue dans un climat de conspiration qui n'a rien à envier à celui d'un film bien ficelé. Le tout est ponctué régulièrement de petits clins d'œil ironiques sur la société de consommation, notamment pendant les temps de chargement, ou encore au cours des cinématiques présentant un journal télévisé semblable à ceux du film *Robocop*.



Certaines caisses doivent être déplacées... comme dans les Resident Evil.

Un clone de Metal Gear ?

En apparence oui, mais Headhunter se rapproche en fait plus de Syphon Filter. En effet, si l'infiltration reste possible, les scènes d'action pure sont omniprésentes. On remarque aussi quelques similitudes dans le gameplay, par exemple la manière de cibler l'ennemi (R1 + ⊗). De même, les quelques énigmes qui parsèment le jeu sont fortement inspirées de Resident Evil. En effet, généralement, elles consistent à trouver un objet, qu'il faut ensuite caser dans son emplacement d'origine (on retrouve même l'habituel coup de la batterie manquante !). De plus, tout au long du jeu, vous récupérerez divers documents qui vous en apprendront plus sur les événements... ça ne vous rappelle rien ? Toujours dans la série « idée repiquée à de grands succès vidéoludiques », on trouve le VM, qui n'est autre que l'équivalent du Codec de MGS, permettant à Jack de communiquer avec ses différents partenaires.

Tatatoum !

L'élément-clé qui met en évidence l'aspect bourrin, ce sont les munitions du pistolet de base, totalement illimitées. Ainsi, même si le côté infiltration est présent, on est nettement plus tenté de se farcir tous les gars à coups de bastos. Cependant, pour ceux qui le désirent, le héros possède tout l'attirail nécessaire à la furtivité. Ainsi, il peut se plaquer contre les murs, marcher accroupi, étrangler les ennemis par derrière et utiliser des douilles de balles comme leurre pour détourner leur attention. En dehors de cela, Jack possède aussi l'équipement idéal pour donner l'assaut. En effet, au fur et à mesure de la progression, vous aurez la possibilité de passer différents permis de chasseur de têtes. Ces derniers vous permettront de monter en grade, et par la même occasion de récupérer diverses armes, du genre fusil à pompe, mitraillette et pistolet neutraliseur, ainsi que quelques gadgets bien utiles comme un hacker de serrure électronique.

Classique mais varié

Le jeu alterne les phases d'action et d'autres obligeant Jack à se déplacer d'un endroit à un autre en moto, dans une ville où le trafic automobile est dense. Une bonne idée qui permet de varier temporairement le gameplay, et qui en plus justifie les changements de décor. Cependant, il faut avouer que la



Les boss ne sont pas particulièrement coriaces.

fiche technique

Éditeur	Sony C.E.E./Sega
Développeur	Amuze
Genre	Action/Aventure
Nbre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	1
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegardes (315 KB)
Nbre d'armes	8
Spécial	-
Existe sur	Dreamcast



La visée est entièrement automatique.

Permis de tuer !

À certains moments, pour avancer dans le jeu, vous devrez obligatoirement passer dans le LEILA, un centre de formation pour chasseurs de têtes dans lequel vous obtiendrez les différents permis qui vous donneront accès à de nouvelles armes. Les épreuves se déroulent dans un simulateur qui plonge Jack dans un univers virtuel pompé sur les missions VR de Metal Gear. Toujours au nombre de 4, elles mettent à l'épreuve les capacités de pilotage de la moto, ainsi que les qualités d'attaque et d'infiltration de Jack. Une bonne idée. Cependant, on regrette que le style des épreuves soit toujours le même selon le permis ; seul le niveau de difficulté change...



Notes

16 Technique
À part les mouvements de caméra, le reste tient parfaitement la route. Le moteur 3D tourne au poil !

16 Esthétique
Les proportions du héros sont bizarres, mais les ennemis variés et les décors bien détaillés.

14 Animation
Techniquement, aucun ralentissement à noter, mais le personnage se déplace étrangement.

15 Maniabilité
Aucun problème d'interface, mais par moments, les caméras rendent les déplacements périlleux.

10 Sons
Une musique épique qui ne colle pas du tout à l'esprit du jeu et des bruitages un peu légers. Bof, bof...

17 Durée de vie
Headhunter propose des missions longues et variées. Le jeu a de quoi vous tenir en haleine un moment !

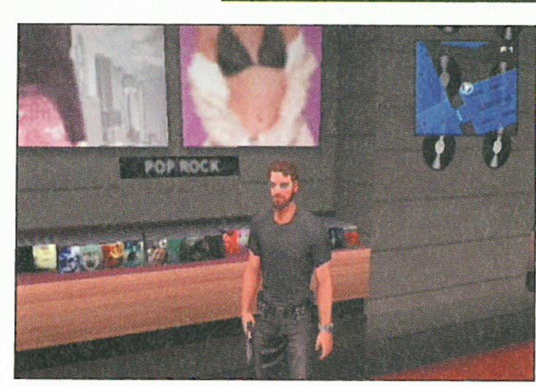


Plus
Le scénario.
Graphiquement réussi.
Des missions variées.

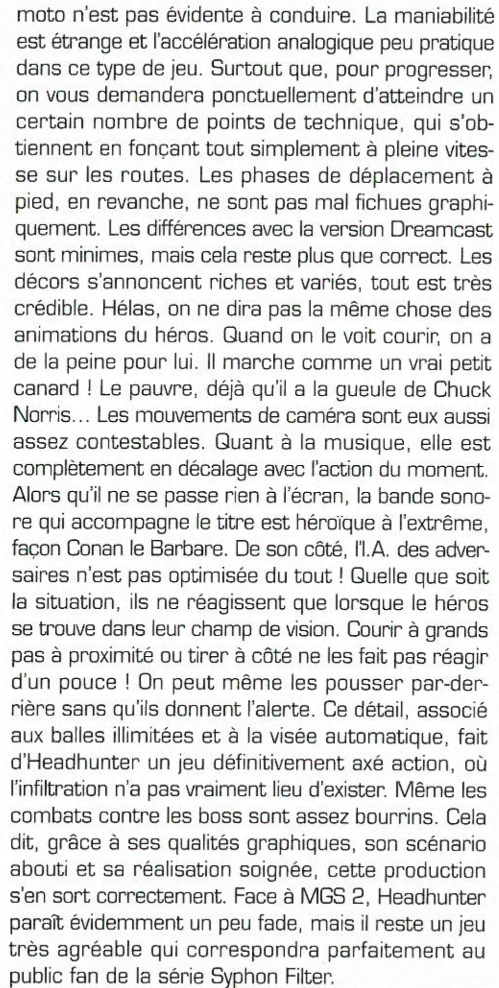


Moins
L'I.A. des ennemis.
Les animations du héros.
La musique.

7/10 Note d'intérêt

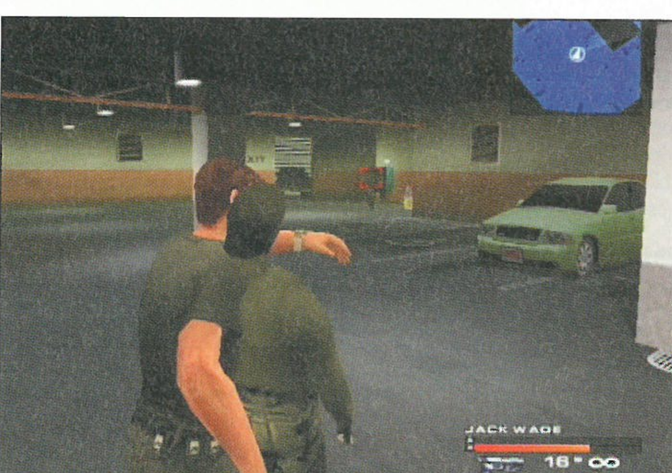


Les mecs qui posent chez les disquaires, je ne supporte pas ça !



moto n'est pas évidente à conduire. La maniabilité est étrange et l'accélération analogique peu pratique dans ce type de jeu. Surtout que, pour progresser, on vous demandera ponctuellement d'atteindre un certain nombre de points de technique, qui s'obtiennent en fonçant tout simplement à pleine vitesse sur les routes. Les phases de déplacement à pied, en revanche, ne sont pas mal fichues graphiquement. Les différences avec la version Dreamcast sont minimes, mais cela reste plus que correct. Les décors s'annoncent riches et variés, tout est très crédible. Hélas, on ne dira pas la même chose des animations du héros. Quand on le voit courir, on a de la peine pour lui. Il marche comme un vrai petit canard ! Le pauvre, déjà qu'il a la gueule de Chuck Norris... Les mouvements de caméra sont eux aussi assez contestables. Quant à la musique, elle est complètement en décalage avec l'action du moment. Alors qu'il ne se passe rien à l'écran, la bande sonore qui accompagne le titre est héroïque à l'extrême, façon Conan le Barbare. De son côté, l'I.A. des adversaires n'est pas optimisée du tout ! Quelle que soit la situation, ils ne réagissent que lorsque le héros se trouve dans leur champ de vision. Courir à grands pas à proximité ou tirer à côté ne les fait pas réagir d'un pouce ! On peut même les pousser par-derrière sans qu'ils donnent l'alerte. Ce détail, associé aux balles illimitées et à la visée automatique, fait d'Headhunter un jeu définitivement axé action, où l'infiltration n'a pas vraiment lieu d'exister. Même les combats contre les boss sont assez bourrins. Cela dit, grâce à ses qualités graphiques, son scénario abouti et sa réalisation soignée, cette production s'en sort correctement. Face à MGS 2, Headhunter paraît évidemment un peu fade, mais il reste un jeu très agréable qui correspondra parfaitement au public fan de la série Syphon Filter.

Angel

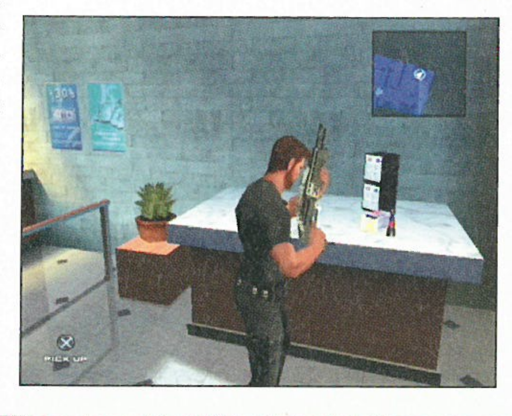


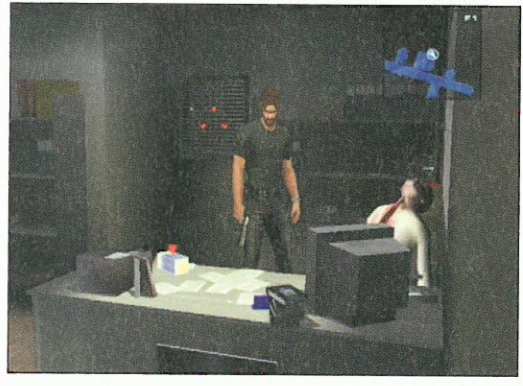
Jack peut aussi étrangler ses ennemis en passant par-derrière.

Un sous-Metal Gear assez jouissif

Plus loin...

Il s'agit du premier titre d'Amuze, société de développement suédoise basée à Stockholm et créée en 1996. Il n'y a pas d'autre projet connu après Headhunter, mais au vu des qualités de ce dernier, on peut être sûr qu'ils ne vont pas s'arrêter en si bonne voie.





L'avis d'Angel

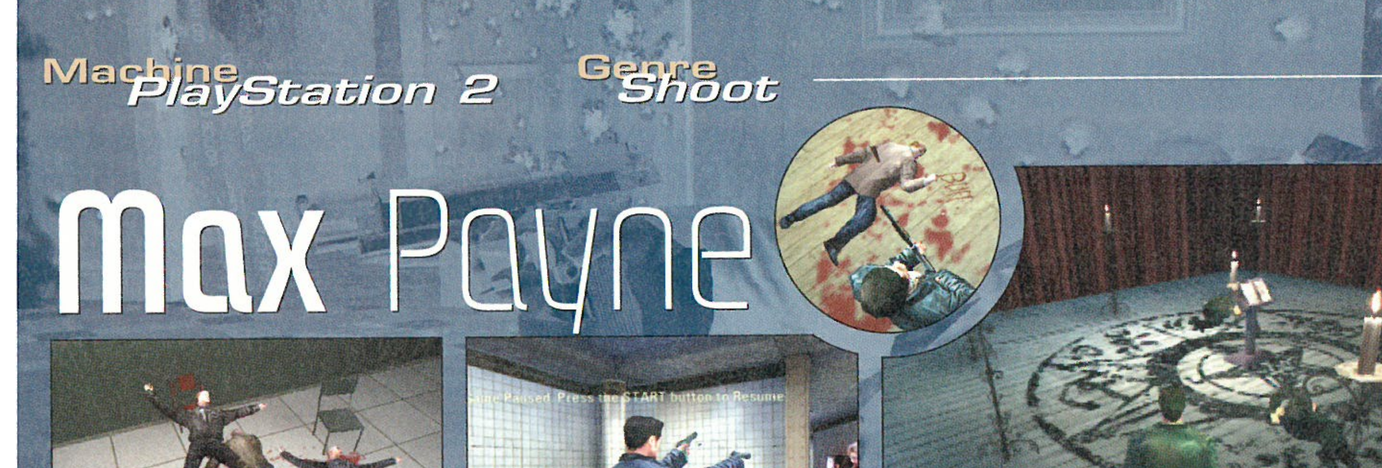
Headhunter est la version soft de MGS 2 : plus facile à jouer, plus bourrin, d'une manière générale, beaucoup plus grand public. Nous sommes en présence d'un bon titre action/aventure qui ravira les fans de Syphon Filter plus intéressés par les gunfights que par l'infiltration. Les autres feront mieux de rester fidèles à Metal Gear.

L'avis de Mister Brown

Headhunter est un jeu prenant qui mélange bien les genres. Ayant pris beaucoup de plaisir sur la version Dreamcast, cette mouture fait à mon sens une apparition méritée sur PS2. Un bon compromis si vous aimez l'infiltration, la course et le shoot mais qui aura du mal à se faire remarquer aux côtés de MGS 2. Alors dépêchez-vous d'y jouer !

Machine **PlayStation 2** Genre **Shoot**

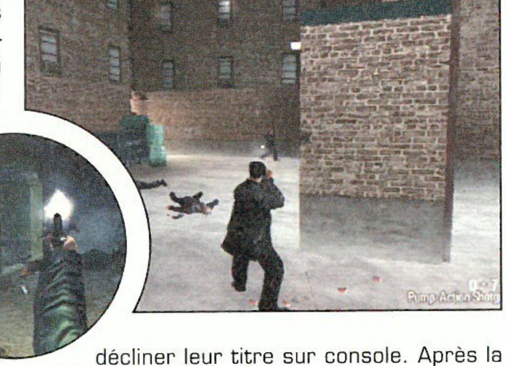
Max Payne



Considéré comme un jeu-culte par les amateurs de clavier, de souris et de disque dur, Max Payne débarque ce mois-ci sur console. Une occasion de plus finalement de vérifier si nous avons les mêmes valeurs. Enfin j'me comprends...

Quasiment quatre années de développement, des trailers super alléchants, plusieurs présentations au salon de l'E3, un gameplay plein de promesses, des rumeurs d'annulation... Sur PC, Max Payne a longtemps joué les arlésiennes. Résultat, au moment de sa commercialisation, en septembre dernier, ce shoot à la troisième personne, que l'on doit à Remedy (cf. Plus Loin), a littéralement cartonné dans les charts internationaux. Quoi de plus normal, finalement, de voir les développeurs décliner leur titre sur console. Après la version Xbox testée dans la rubrique Zoom par Mister Brown, on s'attaque logiquement à la mouture PlayStation 2. Comme ça, pas de jaloux, tout le monde a droit à son Joker. Là je pourrais très bien me perdre dans un long discours sur l'uniformisation de l'offre, le souci de maximisation de la rentabilité ou la tendance actuelle qui consiste à décliner les mêmes titres sur toutes les machines, mais pour une fois je fermerai ma gueule.

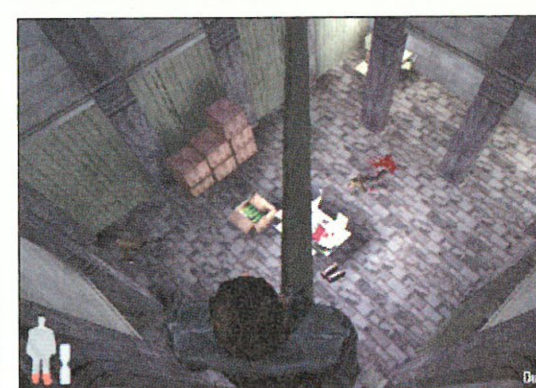
L'I.A. des ennemis laisse franchement à désirer. De vrais décérébrés.





Il est pas content, Max...

Avant d'entrer dans le vif du sujet, pour ceux qui n'auraient pas lu le Zoom de la version Xbox, voici un petit rappel sur le point de départ de ce jeu de massacre. Un soir, Max Payne, simple flic, rentre chez lui après une journée de dur labeur, et là, horreur, malheur, des malfrats se sont introduits chez lui. Après une brillante démonstration d'autodéfense que ne renierait pas ce cher Paul Kersey ; le pauvre bougre découvre que son bébé et sa femme ont été sauvagement assassinés par une bande de junkies sous l'emprise d'une nouvelle drogue appelée le Valkyr. Plutôt que de consulter un psychanalyste, il décide de rejoindre les rangs de la DEA (la brigade des stup') pour retrouver qui se cache derrière ce nouveau trafic. Tin-tin-tin. Vous n'en saurez pas plus. Pour être franc, si le titre de Remedy a fait l'unanimité chez les joueurs PC, ici, Max Payne divise allégrement les foules.



Bas du front...

Comme nous le précisions au début de ce texte, la gestation du jeu a été plutôt longue : quatre années. « Pour ce résultat ? », serait-on tenté de rétorquer. Pour nombre d'entre nous, Max Payne apparaît plus comme une ébauche de jeu qu'un produit totalement fini. On ne remet pas en cause la trame scénaristique ultra-dirigiste ou l'ambiance « film noir » (mention spéciale pour les dialogues assez crus), mais plutôt le gameplay dans sa globalité. À la base pourtant, il y a une excellente idée : « le Bullet Time ». En enclenchant cette commande spéciale d'inspiration « matrixienne », toute l'action passe au ralenti, ce qui permet d'éviter les balles et d'ajuster les ennemis avec plus de précision. En associant cette commande spéciale au saut, vous réaliserez des figures artistiques à la John Woo. Pratique quand Max doit faire face à



fiche technique

Éditeur	Take 2 Interactive
Développeur	Remedy
Genre	Shoot à la John Woo
Nbre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	4
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegardes (1 bloc)
Nbre de niveaux	22
Spécial	Rien
Existe sur	PC et Xbox

cinq malfrats simultanément. Le problème, c'est que contrairement à un titre comme Devil May Cry, où il est possible d'occire ses ennemis en utilisant moult techniques différentes, on doit ici se contenter d'un saut vers l'avant, vers l'arrière et de plongeons sur les côtés. Marrant au début, ces quatre malheureuses acrobaties finissent à la longue par lasser. Le système a clairement été sous exploité, les développeurs auraient pu en effet prévoir d'autres mouvements spéciaux. Des oublis incompréhensibles qui mettent encore plus en exergue le manque de variété de l'action. Les niveaux ont en effet tendance à proposer toujours les mêmes situations. Max passe la majeure partie de son temps à arpenter des couloirs, à ouvrir des portes et à flinguer des ennemis dont le Q.I. ne dépasse pas celui d'une laitue (ils restent coincés derrière certains éléments du décor, se tirent dessus dans les endroits exigus... hum) ! On regrettera également qu'il n'y ait qu'un seul chemin pour finir un niveau. Bref, les surprises et les innovations sont dans l'ensemble assez rares. Et quand il y en a, n'ayons pas peur des mots, le résultat fait un peu pitié. Je pense notamment aux prologues du deuxième et du troisième acte qui sont en fait des cauchemars. Là encore, on part d'une bonne idée pour arriver au final à une phase de jeu assez pénible. Pour résumer la situation, en termes de plaisir de jeu, on est plus proche de Soldier of Fortune que de Devil May Cry ou encore de Syphon Filter : on aime ou on déteste.

Et le reste ?

Techniquement, contrairement à la version Xbox, sur PlayStation 2, Max Payne perd beaucoup de son charme. Je soupçonne d'ailleurs les joueurs PC d'avoir été plus séduits par certains aspects du moteur 3D que par le gameplay, mais bon, là n'est pas le propos. Ici, les textures des décors ont perdu en définition, les couleurs donnent dans le fadasse, les protagonistes ne projettent aucune ombre portée (Max donne l'impression de flotter au-dessus du sol), le moteur a tendance à ramer, les effets de particules n'ont pas le même impact que sur PC, et le « level design », en dépit de la variété des lieux visités (métro, resto, hôtel, toits, docks...), ne propose dans l'ensemble rien de bien extraordinaire (des couloirs vides bien carrés et des escaliers). Boarf. Cette onomatopée vaut également pour les animations du héros. Là encore, les développeurs se sont contentés du minimum syndical, rien à voir avec les attitudes hyper-réalistes de Dante. Pour finir, les contrôles n'offrent pas des sensations optimales : déjà, on a plus l'impression de diriger le décor que le personnage ; ensuite, les déplacements ne sont pas analogiques, ce qui s'avère gênant lorsqu'il s'agit de marcher sur une poutre ! Enfin, ajuster les ennemis demande un peu d'habitude. Le stick droit de la PS2 ne pouvant prétendre être aussi précis qu'une souris, les développeurs ont eu toutefois la bonne idée d'opter pour un système de visée plus tolérant. Pas besoin de tourner autour du pot plus longtemps, je crois que vous l'aurez compris, entre Max Payne et Devil May Cry, il n'y a décidément pas photo.

Willow

Pour info...

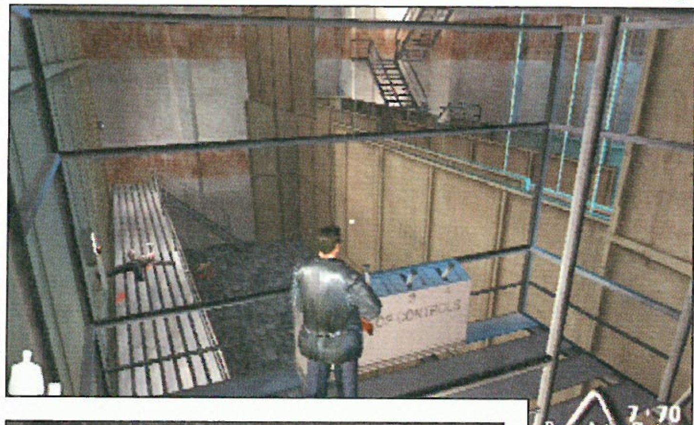
Outre des différences esthétiques évidentes, cette version PS2 se distingue de la mouture Xbox par son système de sauvegarde. Ici, vous ne pourrez pas sauvegarder à n'importe quel moment de la partie mais en fin de niveau ; vous aurez droit également à des checkpoints en cours de niveau, dans la grande tradition des jeux consoles. Un procédé qui rallonge artificiellement la durée de vie du soft (comptez une quinzaine d'heures pour plier le jeu). Petite parenthèse, à chaque fois que Max crève, on se tape un loading d'une vingtaine de secondes. Grrr. Le contenu reste quant à lui en tous points identique. Max Payne propose en tout 22 chapitres répartis sur trois actes. Enfin, il faut savoir que la version que nous avons testée était en V.O. donc de bonne qualité ; sur PC, la V.F. était tout simplement catastrophique (voix débiles, dialogues mal interprétés), ce qui nuisait considérablement à l'immersion du joueur, et il y a de grandes chances pour que les doublages n'aient pas été refaits pour cette version PS2.





Max Payne rend visite à Angel. Arf !

De temps à autre, vous devrez abaisser des leviers pour ouvrir des accès. Notez au passage le level-design... bof.





La maniabilité devient délicate dès qu'il faut marcher sur des poutres.



Notes

13 Technique
Cette version PS2 se situe un bon cran en dessous de la mouture Xbox, notamment en ce qui concerne la fluidité.



13 Esthétique
Textures peu détaillées, modélisation basique tant pour les décors que pour les protagonistes. Bof.

12 Animation
Le moteur 3D manque singulièrement de fluidité et les animations de Max n'ont pas la classe de celles de Dante (DMC).

14 Maniabilité
Les déplacements ne sont pas analogiques et la visée demande un peu d'habitude.

14 Sons
La V.F. devrait être catastrophique (cf. Version PC) ; en cas de changement, nous ferons un erratum. Bruitages réalistes.

14 Durée de vie
Comptez une quinzaine d'heures pour finir les trois actes mais attention, l'action est extrêmement répétitive.



Plus
Le Bullet Time.
L'ambiance film noir.



Moins
Ultra-répétitif.
Visuellement terne.
Des contrôles peu agréables.



6/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Pour votre culture personnelle, sachez que Remedy est un jeune studio de développement finlandais, dont le Q.G. se situe à Espoo. Max Payne est leur premier jeu basé sur la technologie Max-FX. Cette dernière permet de générer entre autres des effets de particules sur toutes les parties du décor. Vous vous sentez moins bête tout à coup, hein ?

L'avis de Willow

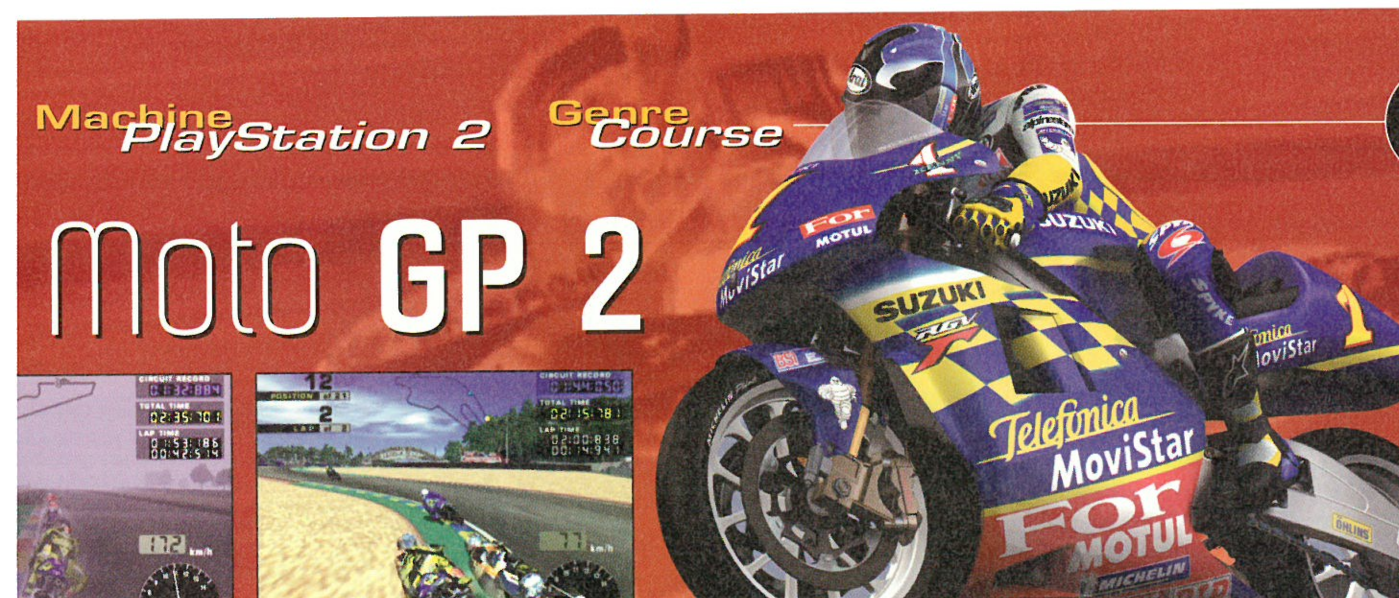
Bof, bof, bof. Je n'ai pas du tout accroché. En dehors du concept du Bullet Time, ce titre ne propose aucune bonne idée, l'action est soutenue, certes, mais les situations sont vraiment trop répétitives pour scotcher le joueur devant son écran. Un shoot trop basique qui ne soutient à aucun moment la comparaison avec Devil May Cry ou Syphon Filter.

L'avis de Mister Brown

Max Payne est un jeu de shoot doté d'un système de tir novateur qui le rend original. Mais la très mauvaise maniabilité du personnage dans certaines situations modifie les données de ce titre. Alors que le jeu se veut ultra-bourrin, on est parfois dans l'obligation de la jouer fine, sous peine de recommencer les niveaux entièrement. Dommage !

Machine PlayStation 2 Genre Course

Moto GP 2



Presque un an jour pour jour après Moto GP, Namco nous ressort ses grosses cylindrées pour un second volet qui nous joue des tours. Alors la question du jour est : Moto Grand Prix 2 ou Moto Grand Public 2 ? J'en connais qui vont être déçus. Désolé…

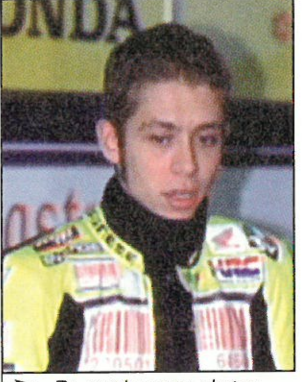
Chez Sony, quand on possède une licence ou une saga qui se vend comme des petits pains, on n'est pas près de la lâcher si facilement. Et comme un miracle n'arrive jamais seul, la nouvelle licence du championnat de moto s'appelle désormais Moto GP. Je vous le donne en mille, chez Sony, ils ont tout compris ! Alors passons sur le côté business et marketing pour nous arrêter sur ce qui nous intéresse aujourd'hui, à savoir Moto GP 2, et voyons s'ils nous réservent de bonnes surprises pour cette nouvelle mouture de courses de bécanes. Autant vous le dire tout de suite, la réponse est… Oh, et puis non, vous n'avez qu'à lire la suite, je ne me suis pas donné tout ce mal pour rien !

Rappel historique

Remettons d'abord les choses dans leur contexte. Ceux qui ont eu entre les mains Moto GP (sorti en février 2001) ont été frustrés sur bien des points : un manque de circuits (5 au total), de l'aliasing à gogo et un énorme scintillement, pour le plus grand désagrément des yeux. Un an après, nous sommes donc en droit d'espérer mieux, beaucoup mieux. Et qu'on n'aille plus nous dire que les développeurs doivent s'habituer à cette « nouvelle » technologie, très bien assimilée par des gars comme… Hideo Kojima.

Passons donc aux modes de jeu de Moto GP 2. Il y en a 6 au total : Arcade, Championnat, Duel, Contre la Montre, Légende et Challenges. Que ce soit en Arcade comme en Championnat, vous n'aurez accès qu'à 10 circuits (Suzuka, Jerez, Donington, Le Mans, Paul Ricard, Catalunya, Motegi, Sachsenring, Assen et Mugello) sur les 16 officiels, soit seulement 5 de plus que dans la version précédente. Eh bien, ils ne se sont pas foulés chez Namco ! Peut-être qu'en 2003, nous aurons l'ensemble des circuits ? Mais ne soyons pas trop médisants, la grille de départ est la bonne (Rossi, Biaggi, Jacque, Nakano…), ils ont quand même bossé un peu. De plus, quelques améliorations sont à relever par rapport à Moto GP. Allez, tout n'est pas perdu d'avance !

Un coude à coude très serré pour tenter de rejoindre le peloton de tête.



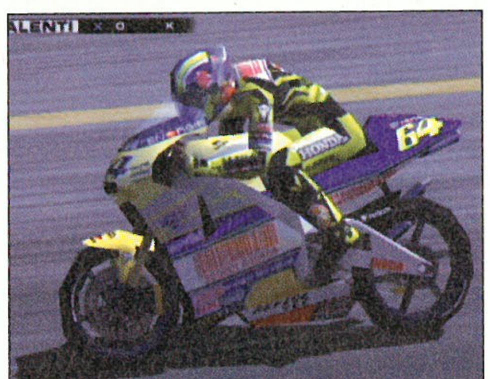
De nombreuses photos comme celle du génie Rossi, à débloquer dans les challenges.

De la bécane pour tous

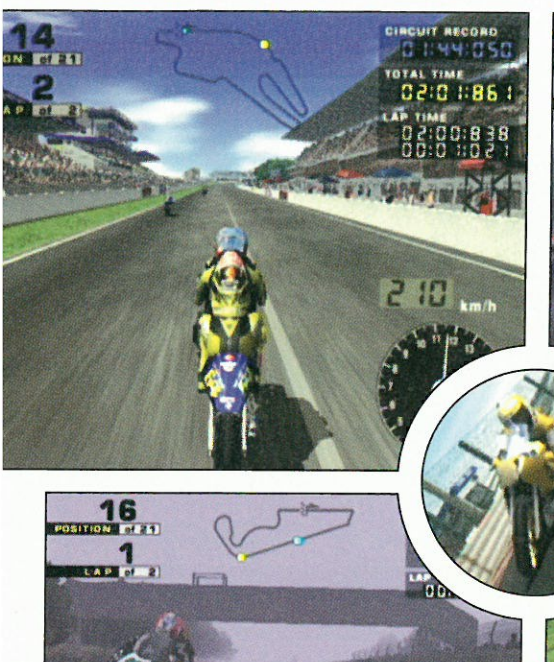
Avant chaque course, plusieurs possibilités vous seront offertes pour devenir le roi de la piste. Le choix des motos avec les nombreuses marques de prestige (Honda, Yamaha, Suzuki…), le nombre de tours, les réglages (ajustement du rapport de vitesse, du freinage, du rendement du moteur…), le choix des pneus (les pneus 16,5 pouces assurent une meilleure stabilité par rapport aux 17 pouces, mais la bécane est moins maniable), les différentes vues (seulement 2 disponibles en cours de partie et toujours pas de vue guidon. Argh !) et le choix de la météo. Il est désormais possible de piloter sous une pluie battante (très bel effet rendu en vue tête du pilote), mais celle-ci n'a que peu de conséquences sur la conduite. Enfin, libre à vous de choisir une conduite arcade ou simulation. En arcade, et quel que soit le niveau de difficulté, il est relativement facile de finir sur la plus haute marche du podium, et ce sans se gameller une seule fois. À ce propos, si vous apercevez un autre pilote se mettre en vrac, vous pourrez vous dire que vous êtes un sacré petit veinard. En ce qui me concerne, je n'ai pas eu cette opportunité. À moins d'y aller comme un bourrin dans le train arrière d'un autre concurrent, vous n'avez que peu de chances de les voir partir à la faute. En revanche, en se mettant en mode « simulation », la conduite sera beaucoup plus exigeante. Chaque ré-accélération, chaque freinage et reprise d'adhérence devront être dosés et pro-

fiche technique

Éditeur	Sony C.E.E.
Développeur	Namco
Genre	Course
Nbre de joueurs	1 ou 2
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegarde
Nbre de circuits	10
Spécial	Rien
Existe sur	-



Au ralenti comme en vitesse normale, admirez la superbe modélisation des pneus !



Un bon rendu visuel sous la pluie mais pas sur le revêtement.



Quelques rares chutes toujours aussi mal animées.

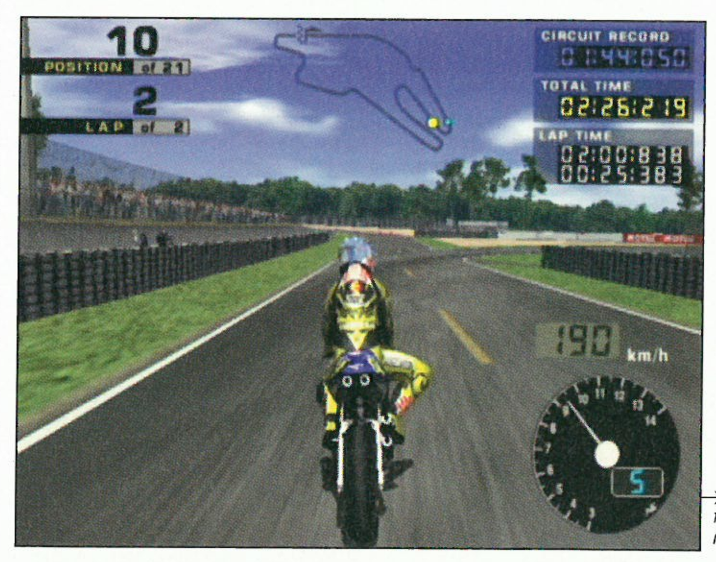
gressifs. Mais que les férus de véritable simulation ne crient pas victoire trop tôt : Moto GP 2 est un jeu qui s'adresse avant tout au grand public.

Des plus et des moins

Techniquement, Namco a revu sa copie à la hausse avec des graphismes plus travaillés, plus fins, et un aliasing toujours présent mais nettement plus discret. Mais de nombreux points faibles déjà reprochés dans le premier volet sont encore à déplorer : les chutes du pilote sont ridicules, la modélisation des pneus est telle un dodécaèdre (!), les motos sont toujours plantées sur une brochette invisible, le mode Deux Joueurs est un simple face à face et la durée de vie reste très limitée. Il ne reste que le mode Challenge pour se dire que l'on n'a pas dépensé 60 euros pour rien. Au total, pas moins de 72 épreuves vous attendent dans ce mode pour débloquer de nombreux bonus : galeries de photos, biographie de pilote, circuits en mode reverse, nouvelles bécanes ou encore le mode Légende. Je tiens tout de suite à lever le voile sur ce mode au titre pompeux, il s'agit en fait de se tirer la bourre avec 4 autres pilotes... de légende (Schwantz, Rainey, Doohan et Roberts Sr). Un mode sans intérêt et qui aurait pu être traité d'une bien meilleure façon. Pour la seconde fois, Namco n'a fait que le strict minimum et propose avec Moto GP 2 un titre qui nous laisse sur notre faim. Bien qu'agréable à jouer avec son gameplay très arcade, cette nouvelle mouture n'est absolument pas destinée aux amateurs de simulation, mais à ceux qui veulent quelques sensations de vitesse immédiates.

Mister Brown

Comme Moto GP1, ce titre est à réserver au grand public



Avant chaque freinage, les pilotes relèvent le buste.

Notes

15 Technique
Un bon moteur 3D pour un jeu fluide mais qui aliase toujours un peu.

15 Esthétique
Les circuits sont mieux travaillés et les textures plus fines. Hara-kiri sur les roues.

13 Animation
Les chutes du pilote font « tiepi » et les bécanes sont sur un axe horizontal.

15 Maniabilité
Une prise en main immédiate en arcade, plus exigeante en simulation.

13 Sons
Bon rendu du régime moteur des nombreuses bécanes, conforme à la réalité.

13 Durée de vie
Seul le mode Challenge relève le niveau. Préférez la simulation pour les courses.

+ Plus
Les circuits officiels. Les challenges.

– Moins
Le manque de circuits. La conduite « axiale ».

Note d'intérêt





pour ceux qui ont Moto GP

Plus loin...

À l'instar du premier volet, les feux de départ ne sont absolument pas visibles depuis la fin de la grille, et pire encore, ils n'existent pas pour tous les challenges chronométrés. Comme chacune de ces épreuves se joue parfois à quelques centièmes de seconde, je n'ai pas besoin de vous faire un dessin. Il faut donc faire le compte à rebours tout seul dans sa petite tête. Quand je vous dis qu'ils n'ont fait que le strict minimum, je suis gentil !

L'avis de Mister Brown

Malgré quelques améliorations visuelles, la possibilité de conduire sous la pluie et seulement 5 circuits supplémentaires, Moto GP 2 est un jeu qui s'adresse au grand public et avec lequel on passe un bon moment, rien de plus. Après 1 ou 2 championnats, on se rabat rapidement sur les challenges. Du vite consommé...

L'avis de Trazom

Mis à part un mode Challenge somme toute intéressant, Moto GP 2 est loin d'être vital pour sa ludothèque. Avec seulement 5 nouveaux circuits en plus et les courses sous la pluie, l'ensemble est plutôt léger. En outre, le titre se révèle vraiment trop simple, même en simu, et la maniabilité trop sobre. À réserver au « grand public ».

Toutes les sorties européennes

Les Zappings, ça swing. Les bonnes notes, c'est hot. Les navets, c'est laid. Les éditeurs fainéants, c'est navrant. L'hiver, c'est austère. RemRem, c'est tout un poème. Joseba, on s'demande c'qui fait là (on te kisse le Basque !). Tintin, quel homme, hein ? Suzie, c'est joli. La maquette, c'est chouette. Mais en revanche, Joypad, oui... Joypad restera toujours Joypad ! Ok j'ai honte... on dirait du J.-P. ! Allez bonne lecture !

Astérix et Obélix : Paf ! par Toutatis

GAME BOY ADVANCE

Infogrames nous sort sur GBA un Astérix qui contient 2 jeux en 1. D'un côté, nous avons un beat them all (Astérix et Cléopâtre) tout ce qu'il y a de plus banal ; de l'autre, un titre de plate-forme/baston (Astérix et Obélix). Si la cartouche devrait aisément faire le bonheur des tout-petits, les plus âgés risquent cependant de n'y voir qu'une énième tentative mercantile de la part de l'éditeur français, pris en flagrant délit de demi-effort. En effet, on retrouve le même Astérix et Obélix de la Super Nintendo, avec ses défauts et ses qualités, à savoir un gameplay basique mais de jolis graphismes. Pour Astérix et Cléopâtre, en revanche, il s'agit d'un classique jeu de combat dont les incessants allers-retours (pour augmenter lâchement la durée de vie du jeu !) et les ennemis peu variés ne manqueront pas de titiller les joueurs les plus exigeants. Au final, on obtient un soft à deux vitesses qui va enchanter la « ménagère moyenne » et laisser de marbre les connaisseurs.

Kendy





Boxing Fever

GAME BOY ADVANCE

Si vous n'avez pas encore la fièvre pugilistique, ne comptez pas sur ce titre pour la contracter. Ce n'est pas qu'il soit mauvais, c'est juste qu'il est franchement limité et devient vite répétitif. L'action se déroule à la 1re personne en mode Deux Joueurs, Survival, Championnat, Combat Simple et Entraînement. On passe d'un mode à un autre sans ressentir une réelle différence, et en alignant des coups à peine variés au visage, à l'estomac et au torse. Votre adversaire, représenté à partir de la taille, fait parfois une grimace et simule l'évanouissement avec un blur du plus bel effet. C'est marrant 5 minutes, tout au plus.

Karine





4 — *Éditeur* : **THQ** — *Machine* : **Game Boy Advance**

Columns Crown





GAME BOY ADVANCE

Infogrames n'a pas effectué un pari de fou en distribuant Columns Crown dans notre belle patrie. Le soft de réflexion reste génial sur GBA et bénéficie même d'un scénario chiadé et d'excellents graphismes. Car normalement, les développeurs ne s'attachent guère à l'esthétisme lorsqu'il s'agit en particulier d'un titre de « casse-tronche ». Autrement, le principe consiste toujours à former des groupes de 3 gemmes pour les éliminer de l'écran, et ce de manière horizontale, verticale ou diagonale. Côté hédonisme, on se laisse happer en douceur par la logique implacable de Columns, dont les vertus « addictives » ne sont plus à démontrer. Avec ses divers modes de jeu (Survival, Vs CPU, Flash) et la possibilité de défier ses potes en Multijoueur avec une seule cartouche, Columns Crown se révèle donc aussi indispensable qu'un Tetris !

Kendy





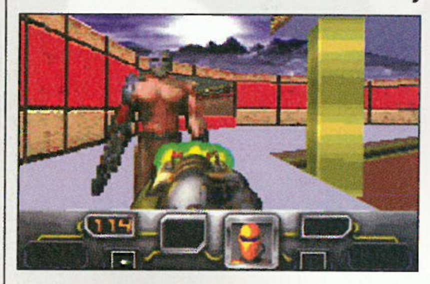
Boxing Fever

stérix et Obélix : af par Toutatis !

Dark Arena

Dark Arena est le second titre de frag en pseudo 3D de la GBA, avec Ecks Vs Sever, en test sur cette page. Si, techniquement, il s'avère supérieur à Doom (affichage plus lisible) avec ses textures plus fines et ses déplacements ultra-fluides, on n'y retrouvera pas une ambiance de jeu aussi poignante. Effectivement, dans Dark Arena, vous partez à la chasse aux robots, ce qui nous confère des adversaires à la représentation assez froide, alors qu'à l'inverse, ceux de Doom, faits de chair et de sang, avaient le mérite de nous foutre la trouille. Et puis, il faut avouer qu'on ne sursaute jamais tant le soft se déroule de manière linéaire et prévisible. De même pour l'armement, qui reste d'un classicisme prodigieux (pistolet, shotgun, tromblon à énergie...). En somme, DA est une réussite purement technique qui souffre d'un manque d'âme ludique. Dommage, car il n'est pas mauvais non plus.

Kendy







Driven

Quand un studio de développement réputé pour ses nanars ludiques (Beast Wars) décide d'adapter sur console un gros navet cinématographique, en l'occurrence, *Driven*, le film de Renny Harlin avec Stallone, ça ne peut pas donner quelque chose de bon. Ce jeu de course automobile est effectivement en dessous de tout : la réalisation donne dans le minimalisme outrancier et les sensations de conduite font tout simplement pitié. Cerise sur le gâteau, lorsque vous dépassez les 300 km/h, comme dans le film, le bruit du moteur s'atténue bizarrement, diminuant encore plus une impression de vitesse déjà bien minable. Allez plutôt voir du côté de F1 2001 d'EA Sports...

Willow







ESPN International Winter Sports 2002



ESPN Winter Sports reste fidèle à la tradition des jeux multi-épreuves d'antan. Comprenez que le gameplay consiste toujours à taper en rythme sur les touches de son paddle ou à reproduire des séquences de touches avec un timing parfait (patinage, pipe). En clair, on fait le tour des possibilités du jeu en quelques heures, mais c'est le genre qui veut ça. Reste que, parmi les dix disciplines représentées, les compétitions multijoueurs sont moins nombreuses que dans un jeu dédié aux J.O. d'été, ce qui rend ce titre un poil moins convivial qu'un « summer's game » classique. Enfin, sachez que les épreuves de descente et de slalom (au nombre de quatre) sont toujours aussi mal réalisées, et que globalement, ce titre n'a rien d'excitant visuellement. Attendez donc de voir ce qu'on pense du jeu d'Eidos...

Willow

5
Éditeur : Konami
Machine : PlayStation 2

Ecks Vs Sever



Ecks Vs Sever est le second Doom-like de ce mois sur GBA. Il s'inspire du prochain film d'espionnage avec Antonio Banderas qui sortira bientôt au cinoche. La qualité de la réalisation se situe entre Doom et Dark Arena, et profite d'un Mode 7 fort efficace. En termes de plaisir ludique, il s'avère plus amusant que ce second, grâce à la possibilité de sniper ses ennemis ou d'utiliser des lunettes thermiques. Dommage que les adversaires ne soient pas variés ; on a tout le temps affaire aux mêmes vigiles, clonés à l'infini pour l'occasion. Heureusement, le mode Multijoueur (jusqu'à 4 !) dispose de plusieurs règles (Deathmatch, désamorçage de bombes, assassinat en équipe) qui vous feront passer d'agréables moments entre amis. En gros, le titre se distingue plus par ses parties en Link que par sa campagne solo tristounette. Target acquired !

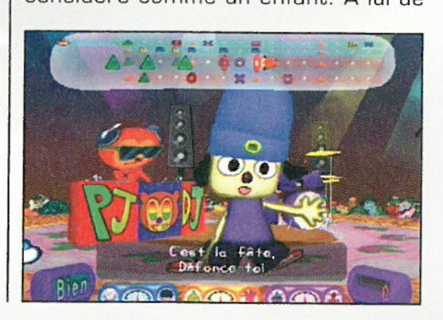
Kendy

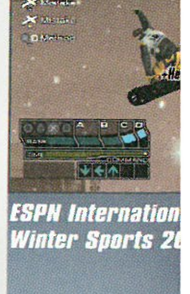




PaRappa The Rapper 2

PaRappa se trouve confronté à un grave problème : tout dans son petit monde se transforme en nouilles. De plus, il en a assez d'être considéré comme un enfant. À lui de





ESPN International Winter Sports 20



Driven



PaRappa The Rapper 2



UEFA
mpions League

Rez

e Puzzle Attack



N International
er Sports 2002



partir dans une aventure métaphysique pour sauver le monde et devenir un homme. Le déroulement n'a pas changé d'un pouce : on affronte toujours des personnages bizarres à coups de rap. Le scénario est rigolo, les morceaux assez bons (avec notamment une chanson de De La Soul) et le parti pris esthétique reste toujours aussi mortel. On regrette toutefois que la durée de vie soit si courte (il n'y a que huit stages). Hélas, les différents niveaux de difficulté et le mode Versus n'y changent pas grand-chose. Un excellent divertissement tout de même, mais il faut être fan !

Angel



ESPN International Winter Sports 2002





L'hiver est là, et Konami ne manque pas de nous sortir son habituelle cuvée d'ESPN International Winter Sports qui contient une tripotée d'épreuves liées à la glisse. Dix pour être précis (saut à ski, descente de bosses, half-pipe en snowboard, biathlon, luge...), qui mettront en péril l'intégrité des boutons de votre portable. En effet, dans la plus pure tradition des Track & Field, il faudra la plupart du temps ruiner les touches de la GBA dans les joutes de vitesse. Parmi toutes les disciplines, accordons une mention spéciale au patinage artistique, qui reprend l'interface de Dance Dance Revolution avec panache. Sinon, comme à l'accoutumée dans ce genre de soft, il sera préférable de s'affronter en Multijoueur via le câble Link plutôt que de pratiquer le mode solo, plutôt morne. Personnellement, je préfère tout de même les sports d'athlétisme à ceux de glisse... Et là, c'est vous qui voyez !

Kendy

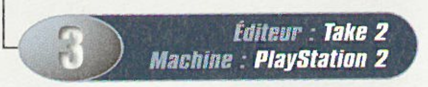
7 — **Éditeur : Konami** — **Machine : Game Boy Advance**

UEFA Champions League



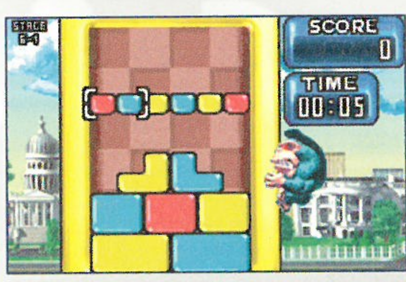
Arf ! Mort de rire, Infogrames a finalement réussi à se débarrasser de Silicon Dream et de son affreux UEFA Champions League. Cette fois, c'est au tour de Take 2 de prendre le relais. Ah, malheureux en affaires, heureux en amour, mais qu'est-ce que je raconte moi. Évidemment, cette édition 2002 est à l'image des précédents volets. La maniabilité est toujours aussi peu précise, quant à l'I.A. indigente des joueurs, mieux vaut ne pas l'évoquer. Bref, pas besoin de vous faire une dessin, en dépit d'un nombre conséquent d'équipes et de modes de jeu, cette simulation de foot ne soutient à aucun moment la comparaison avec Pro Evolution Soccer, qui restera pendant un bon bout de temps encore la référence ultime du genre. Capito ?

Willow



Rampage Puzzle Attack

Ha, ha ! Quelle bonne idée d'inclure les bestioles de Rampage dans un jeu de réflexion ! C'est comme si les bourrins de Mortal Kombat jouaient aux échecs ! Passé ce constat ironique, il faut avouer que Midway nous crée là une véritable surprise en matière de soft de casse-tête, avec un concept



vraiment novateur. Vous disposez d'un temps limité pour éradiquer toutes les briques de couleur à l'écran. Pour cela, vous possédez la faculté d'intervertir sur une ligne horizontale des pièces de couleurs différentes, avant de les faire tomber par lot de deux de façon pertinente. Une logique assez ardue au départ à inscrire dans son raisonnement, mais qui procure beaucoup de satisfaction une fois maîtrisée. Et puis, comme la difficulté est progressive, on a de quoi se faire la main avant de se frotter à des challenges plus puissants. Un véritable régal de l'esprit non dénué d'humour, qui plus est !

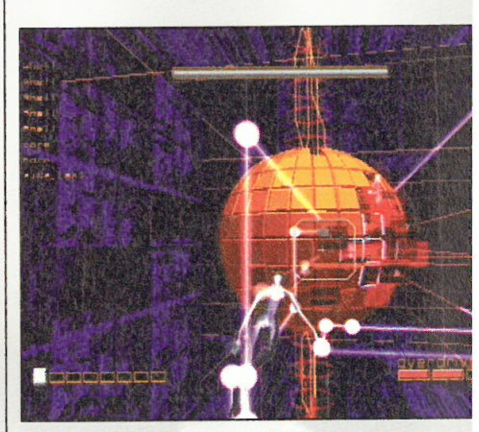
Kendy

7 — **Éditeur : Midway** — **Machine : Game Boy Advance**

Rez

Rez sur Dreamcast est un jeu musical qui, personnellement, m'a rapidement saoulé ; la version PS2 m'a fait le même effet. Le style esthétique (tout est composé en fil de fer) est intéressant et certaines animations sont vraiment jolies. Cependant, la représentation à la Panzer Dragoon ne permet aucune liberté de déplacement. On bouge le curseur et on vise les monstres en créant (soi-disant) ses propres rythmes sur une musique technoïde que seuls les fanas pourront aimer. Comble du jeu musical, on peut, à mon sens, parfaitement jouer sans le son. Moralité, ce n'est guère intéressant, et au bout d'une heure, on en a marre. Maintenant, si vous êtes, comme Aruno et Gollum, de grands fans de cette expérience unique, à vous de voir, mais à plus de 45 euros le CD, ça fait cher le trip musical...

Angel



6 — **Éditeur : Sony C.E.E./Sega** — **Machine : PlayStation 2**

DEVIL MAY CRY

Tous les détails

Toutes les infos

Toute la soluce

SUR LE...



POUR VOS JEUX VIDÉO, DES CENTAINES DE TITRES
ANCIENS ET RÉCENTS ARCHIVÉS



Les jeux PC

Un p'tit add-on et une grosse suite, voilà le maigre programme de ce mois-ci. C'est mieux ainsi, de toute façon, y a trop de trucs à jouer en ce moment, et rendons-nous à l'évidence : on n'a pas que ça à faire ! Non, c'est vrai, des fois quoi...

Les jeux PC du mois

OPERATION FLASHPOINT : RED HAMMER

Zdravstvuite, RaHaN zovut !

Éditeur : Codemasters • Genre : Simulation de bidasse • Prix : 16 € environ (105 F)

La meilleure simulation militaire disponible à ce jour s'enrichit d'un petit add-on particulièrement savoureux. C'est le côté soviétique que vous propose cette fois de jouer Bohemia Interactive, nos développeurs tchèques ayant sans doute quelques sentiments de nostalgie pour l'URSS (quoique). En tout cas, évitant l'écueil du soldat soviétique ayant des doutes sur le régime communiste, Red Hammer offre une réelle campagne « ruskov », dans laquelle Dimitri (le soldat que vous incarnerez) est tout aussi anti-américain que la campagne d'OF pouvait être anti-rouge. Évidemment, vous mènerez Dimitri, trouffion de base, à devenir un héros de la nation, et à être enrôlé dans les Spetnaz. Red Hammer propose 20 missions toutes plus longues les unes que les autres (plus encore que les plus longues d'OF), et elles sont excellentes. En outre, cet add-on comprend tous les patchs sortis jusqu'ici séparément, et donc tout l'équipement américain qui n'est pas dans la version de base d'OF... ce qui, ajouté à l'utilisation plus régulière de l'artillerie ennemie dans la campagne, va rendre les choses assez ardues pour les Bolcheviques. En tout cas, de nombreuses idées et possibilités, rares voire absentes de l'original, ont été bien finement exploitées cette fois, et si la difficulté importante de cette campagne pourra en frustrer certains, les fans de la première heure apprécieront énormément le fantastique travail de Bohemia. N.B. : Vous pouvez vous procurer l'add-on en ligne, moyennant environ 8 euros, à l'adresse http://codemasters.digitalmediadownload.com/RedhammerFRE.exe.


Le héros Dimitri, devenu Spetnaz.



De grandes scènes parsèment cette nouvelle campagne.

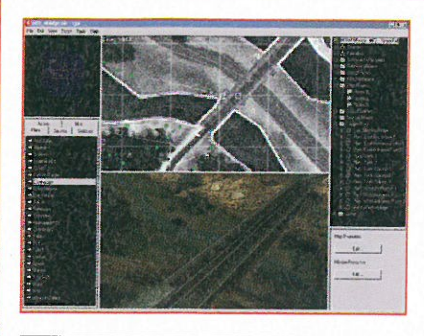
TÉLEX

Dark Majesty

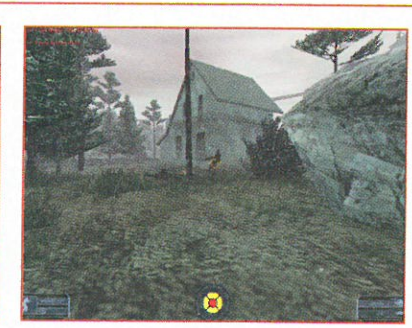
L'add-on d'Asheron's Call est arrivé. Malheureusement, il ne sera pas distribué en France ; il faudra donc commander la boîte sur un site américain, canadien ou anglais livrant en France. Il est de qualité, les fans devront s'en emparer envers et contre tout !

Grosses rumeurs

À l'heure où vous lirez ces lignes, le MacWorld de San Francisco aura eu lieu. Pour l'heure, de grosses rumeurs circulent sur le Net sur les surprises que nous réserve le père Steve Jobs pour cette nouvelle édition, la plus grosse étant la décision d'équiper les prochains Mac de processeurs Intel à la place des PowerPC Motorola... C'est très peu crédible, mais ce serait drôle.







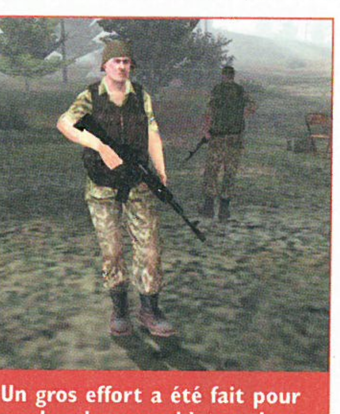
GHOST RECON

Tendance bourrin...

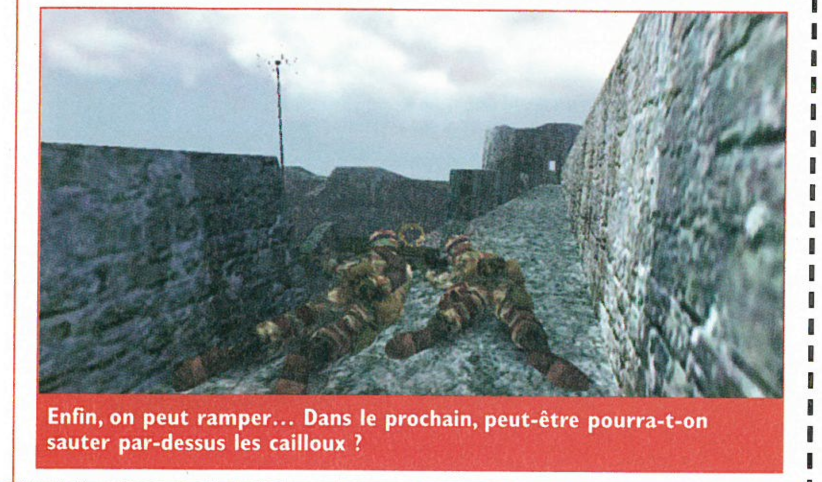
ÉDITEUR : UBI SOFT • GENRE : FPS TACTIQUE • PRIX : 50 € ENVIRON (327 F)

Ils ne lâchent pas le filon, chez Red Storm. Le nouvel opus de leur série adaptée des romans de Tom Clancy (l'homme qui avait écrit le scénario catastrophe du 11 septembre, c'est lui), Ghost Recon, continue sur la lancée amorcée par Rainbow Six et Rogue Spear, avec leur tripotée d'add-on divers. Cette fois, l'action est censée se situer en 2008, mais il semble toujours d'actualité de liquider du coco en Europe de l'Est à cette date. C'est pourquoi il s'agira de votre activité principale sur les 15 cartes du jeu, au cours d'une campagne qui, par rapport à Rogue Spear, laisse (malheureusement) beaucoup plus la place au « bourrinage » qu'à la subtilité. L'un des principaux progrès de ce nouveau titre, en tout cas promis par Red Storm, c'est la nouvelle interface pour donner des ordres en temps réel à vos coéquipiers : en réalité, elle se révèle efficace pour planifier une attaque, mais pas assez rapide pour changer de stratégie au milieu d'une fusillade. En outre, si vous cherchez du réalisme militaire, les nombreuses entorses de Ghost Recon vous resteront en travers de la gorge. La portée des armes, les quelques bugs d'I.A. qui rendent les ennemis particulièrement sourds, stupides, ou aveugles parfois (heureusement, en général, cette I.A. se révèle assez efficace) et la taille des cartes limiteront d'autant votre impression d'être engagé dans un conflit qui se veut cette fois militaire. Quant au nouveau moteur 3D, s'il affiche magnifiquement tout type de végétation, il se contente encore trop de décors taillés à la serpe. Et cette sensation de planer au-dessus du sol est tout aussi énervante que l'impossibilité de passer par-dessus un petit rocher (parce qu'un soldat ne saute pas, voyons). C'est dommage, on en attendait beaucoup (surtout Kendy). Ghost Recon reste un très bon titre en soi, pour les fans d'action, doté d'un son réussi et de missions variées et de longue haleine, mais ce n'est pas le digne successeur de Rogue Spear qu'on aurait souhaité.





Un gros effort a été fait pour rendre chaque soldat, ami ou ennemi, différent, autant en graphisme qu'en animation. Excellent.



Enfin, on peut ramper... Dans le prochain, peut-être pourra-t-on sauter par-dessus les cailloux ?



Criez

Wes Craven, le réalisateur de *Cri 1*, *Cri 2*, *Cri 3*, etc., a révélé que l'adaptation ciné du jeu d'action American McGee's Alice, sorti il y a quelque temps sur PC, serait entièrement réalisée en images de synthèse. Sa sortie est prévue pour 2003, et le studio finançant le film pense qu'il sera interdit aux moins de 13 ans aux États-Unis... vu le caractère glauque et sombre du jeu, et vu ce que ne manquera pas d'en tirer le père Craven, peu reconnu pour avoir écrit des histoires à la *Petite Maison dans la Prairie*, ce n'est pas étonnant.



Le mois du pack

Pack DVD, Pack batterie, Pack de bidouille, c'est la déferlante. Big Ben Interactive en tête, on mange du pack ce mois-ci, dans différents domaines et pour différentes machines. Certains sont plus ou moins intéressants, mais il y en a pour tous les goûts.



GBA Double Power Pack

À l'heure actuelle, s'il vous en fallait un, c'est ce pack batterie qu'il vous faudrait choisir. Il offre à peu près tout le nécessaire du joueur nomade en quête d'énergie pour alimenter sa GBA : deux batteries (autonomie d'environ 10 heures pour 8 heures de charge, d'après le fabricant), un adaptateur secteur pour les charger, ou encore un adaptateur allume-cigare, et un dernier accessoire, ma foi des plus pratiques : une base comme celles fournies pour les PocketPC et autres Palm Pilot, dont les contacts alignés avec les fameuses batteries permettent de les recharger simplement en posant sa GBA dessus. En outre, des LED de couleur indiquent l'état de la charge, ce qui manque cruellement à la plupart des batteries actuellement disponibles dans le commerce. En attendant de trouver ces indicateurs sur les batteries elles-mêmes, et que celles-ci fournissent une meilleure autonomie (probablement au prix d'un investissement supérieur), ce pack offre le nec plus ultra. Pour finir, cette base permet de recharger les deux batteries simultanément (l'une étant dans la GBA, l'autre à enclencher dans un deuxième emplacement, qui peut aussi accueillir des piles rechargeables traditionnelles).

Distributeur : Big Ben Interactive
Prix : 22,70 € (148,90 F)
Machine : Game Boy Advance

Valise de transport Game Boy Advance

Une petite valise en plastique de la forme de la GBA, pour trimballer tout le nécessaire : la console, 6 jeux, batteries et chargeur, câble Link. Esthétiquement, pas de quoi fantasmer. Le parti pris du « dur » pour ce genre d'accessoire a certes l'avantage d'offrir un bon niveau de protection pour votre bébé, mais il n'en reste pas moins peu pratique par rapport à des sacoches certes plus molles mais moins encombrantes. Sachez en tout cas que c'est disponible. Maintenant, si vous concevez le jeu nomade avec une valisette de la sorte, c'est vous que ça regarde.



Distributeur : Big Ben Interactive
Prix : 14,95 € (98,07 F)
Machine : Game Boy Advance

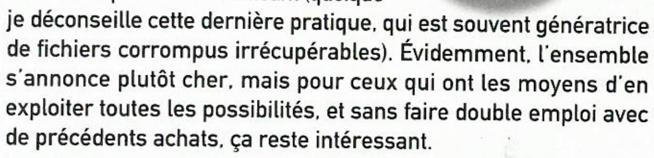
Pack DVD Xbox

C'est le petit scandale de Microsoft : un achat supplémentaire pour débloquer la lecture DVD sur Xbox. Un petit scandale un peu cher, mais qui offre néanmoins une qualité respectable, une télécommande d'une forme un peu bizarre mais aux fonctionnalités complètes, et même une option très spéciale pour les fétichistes de l'image : la possibilité de zoomer plusieurs fois dessus ! Si un détail cherche à vous échapper sur un DVD, comme un bout de sein ou un soupçon de culotte blanche (sinon, quoi d'autre ?), voici de quoi vous assurer que votre inconscient ne vous joue pas des tours. En dehors de cela, un reproche majeur tout de même : pas de renvoi de connectique manette sur le récepteur infrarouge. C'eut été un minimum, mais heureusement que la console dispose de 4 ports manettes. Mais c'est le genre de détail qui me reste en travers de la gorge, avec le prix...

Distributeur : Microsoft
Prix : 50 € (328 F)
Machine : Xbox

Action Replay V2

L'Action Replay pour PS2 est arrivé en pack lui aussi, avec du coup plusieurs fonctionnalités. Outre la bidouille que l'on connaît bien maintenant, cette V2 offre le dézonage DVD (par la même solution software que le « Region X »), ainsi qu'un gestionnaire de sauvegardes permettant d'une part de les compresser, mais aussi d'utiliser un Zip USB avec votre console ! Vendus dans le commerce pour PC et Macintosh, ces lecteurs de marque Iomega, usant de disques optiques d'une capacité de 100 ou 200 Mo, vous assureront de quoi back-uper toutes vos sauvegardes, sans le moindre souci de place. Pour les « gros » joueurs, c'est une aubaine, et surtout bien plus économique que l'achat en masse de memory cards, d'autant qu'il en faudrait au mieux une douzaine pour égaler les capacités d'un Zip 100 Mo. Enfin, il vous sera également possible de compresser vos sauvegardes pour gagner de la place, si cela n'était pas encore suffisant (quoique



je déconseille cette dernière pratique, qui est souvent génératrice de fichiers corrompus irrécupérables). Évidemment, l'ensemble s'annonce plutôt cher, mais pour ceux qui ont les moyens d'en exploiter toutes les possibilités, et sans faire double emploi avec de précédents achats, ça reste intéressant.

Distributeur : Big Ben Interactive
Prix : 60,83 € (399 F)
Machine : PlayStation 2

DVD Advantage Pack et DVD Integral Pack

Le nécessaire DVD pour PS2 en deux packs. Le premier, la version Advantage, contient un DVD Region X, débloquant le zonage de la console ainsi que le syndrome de l'image verte en RVB, associé à un câble RVB justement. Le second, Integral, offre en outre une télécommande plutôt sympa, à l'image de celle réalisée par Mad Catz, avec un grip agréable et les fonctions indispensables pour profiter de ses DVD comme sur un lecteur de salon traditionnel. Pour ceux qui n'ont pas encore opté pour une quelconque solution de dézonage, qui ne possèdent pas l'Action Replay V2 décrit ci-dessus, et n'envisagent toujours pas de mater leurs DVD import zone 1 avec autre chose que leur console, voici deux options intéressantes. Rappelons en outre que le RVB est le type de signal qui vous offrira la meilleure qualité d'image, devant le S-Vidéo et le Composite (ce dernier étant fourni avec la machine, les trois fiches de couleur RCA). De plus, le câble RVB disponible dans ces packs inclut les trois dérivations RCA du composite, permettant par exemple de récupérer le son et le véhiculer en stéréo vers votre chaîne hi-fi, ou bien d'utiliser un pistolet de type GunCon. Attention néanmoins : selon la version du driver DVD que vous utilisez avec votre PS2, il se peut que vous ayez besoin de faire quelques opérations supplémentaires pour éviter l'image verte par exemple, dont vous trouverez le détail sur le site www.dvdregionx.com.

Distributeur : Big Ben Interactive
Prix : Advantage 37,96 € (249 F), Integral 45,58 € (299 F)
Machine : PlayStation 2

Les Astuces par Kendy

Voici la blague consternante et pourrie du mois :
C'est un monsieur qui se rend chez le coiffeur.
La coiffeuse lui demande :
- Je vous fais un shampooing aux œufs ?
- Non, sur la tête.
Supeeeeeer...

BATMAN VENGEANCE




Machine : PlayStation 2
Version : Européenne

CODE SUPRÊME

Sur l'écran principal, effectuez les manipulations suivantes : L2, R2, L2, R2, □, □, ○, ○.
Un son vous avertira que l'astuce fonctionne.



Effectuez les bidouilles sur cet écran.

TOUTES LES CAPACITÉS ET LES POINTS D'ACHÈVEMENT

Sur l'écran principal, effectuez les manipulations suivantes : L1, L1, R2, R2, L2, R2, L1, R2.



MENOTTES INFINIES

Sur l'écran principal, effectuez les manipulations suivantes : □, ○, □, ○, L2, R2, R2, L2.



Tous les items sont à 99 !

BATLAUNCHER INFINI

Sur l'écran principal, effectuez les manipulations suivantes : ○, □, ○, □, L1, R1, L2, R2.

BATARANGS INFINIS

Sur l'écran principal, effectuez les manipulations suivantes : L1, R1, L2, R2.

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 2




Machine : PlayStation 2
Version : Européenne

VÉLO DE KENAN HARKIN

Sur le menu principal, faites ↓, ↓, ←, ↑, ↓, →, ↓, ↓, □.

MIRRA 2 freestyle bmx
MAIN MENU
PROQUEST
SESSION
FREERIDE
PARK EDITOR
OPTIONS
COOL STUFF

VIDÉO DE KENAN HARKIN

Sur le menu principal, faites ← quatre fois, →, →, ↓, ↓, □.

LES NIVEAUX DE KENAN HARKIN

Sur le menu principal, faites ↑, ↑, ←, ←, ↓, ↑, ↓, ↓, □.

LES MOUVEMENTS DE KENAN HARKIN

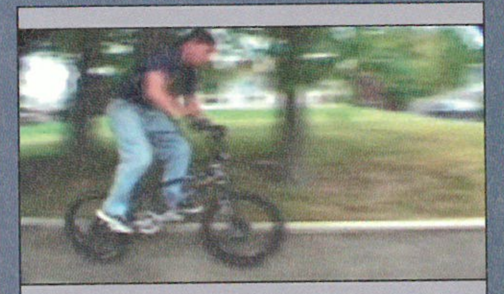
Sur le menu principal, faites ←, →, ←, ↓, ↑, ↓ trois fois, □.

VÉLO DE LEIGH RAMSDELL

Sur le menu principal, faites ↓ trois fois, ↑, ←, ←, ↓, ←, □.

VIDÉO DE LEIGH RAMSDELL

Sur le menu principal, faites ←, ←, ↓, ↓, ←, →, ↓, ←, □.



LES NIVEAUX DE LEIGH RAMSDELL

Sur le menu principal, faites ↑, ↑, ↓, ↑, ←, ↓, ↓, ←, □.

LES MOUVEMENTS DE LEIGH RAMSDELL

Sur le menu principal, faites ←, →, ↓, ←, ←, →, ↓, ←, □.

LA TENUE DE LEIGH RAMSDELL

Sur le menu principal, faites ↑, ↓, ↓, ←, ↓ trois fois, ←, □.

LA TENUE DE LUC-E

Sur le menu principal, faites ↑, ↓, ←, ↓, ←, →, ←, ←, □.

VIDÉO DE LUC-E

Sur le menu principal, faites ←, ←, →, →, ↓, ↓, →, ↑, □.

VÉLO DE MIKE LAIRD

Sur le menu principal, faites ↓, ↓, →, ←, ↓, ↑, ↑, →, □.

LES NIVEAUX DE MIKE LAIRD

Sur le menu principal, faites ↑, ↑, →, ↓, ↓, →, ↑, →, □.



La Scorebank

Découpez et conservez précieusement
les billets de 500 Joyscores.
Rendez-vous dans les boutiques Score-Games*
où vous pourrez vous procurer...

2 000 Scorebank

1 rallonge manette PlayStation Score-Games

4 000 Scorebank

1 Scorstick

6 000 Scorebank

+ 1,50 € : Sacoche de transport design avec range clés et étui pour téléphone portable

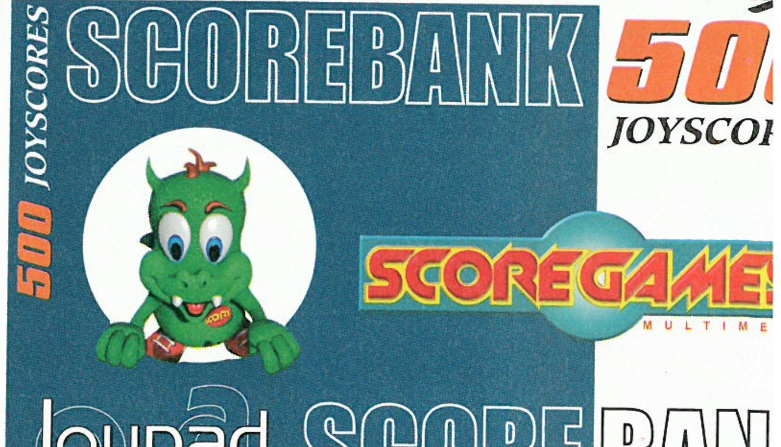
8 000 Scorebank

+ 4,50 € : 1 manette analogique vibrante pour PSone et PS2

10 000 Scorebank

+ 7,50 € : Maxi chargeur pour GB Color, 2 piles rechargeables incluses pour une autonomie de 10 h + 1 adaptateur secteur fou
(GB Color vendue séparément)





Les Astuces par Kendy

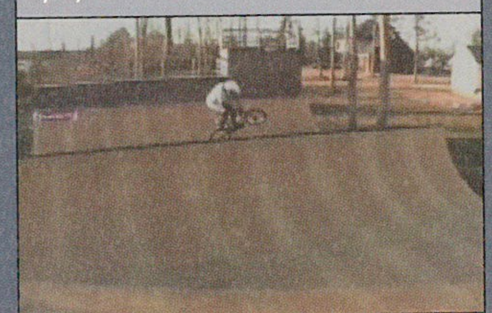
MIRRA 2 freestyle bmx
CHOOSE A BIKE
BACKTRAIL PRO 2002
AIR
SPEED
SPINS
BALANCE
TECHNIQUE
MANUALS
LANDING
WALLRIDES
RESPECT 0/40,000
SELECT CANCEL

LES MOUVEMENTS DE MIKE LAIRD

Sur le menu principal, faites ⇦, ⇨ trois fois, ⇦, ⇨, ⇧, ⇨, ◎.

LES VIDÉOS DE MIKE LAIRD

Sur le menu principal, faites ⇦, ⇦, ⇨, ⇧, ⇧, ⇨, ⇧, ⇨, ◎.



VÉLO DE RICK MOLITERNO

Sur le menu principal, faites ⇩, ⇩, ⇧, ⇦, ⇨, ⇨, ⇦, ⇧, ◎.

VIDÉO DE RICK MOLITERNO

Sur le menu principal, faites ⇦, ⇦, ⇧, ⇩, ⇨, ⇦, ⇦, ⇧, ◎.

NIVEAUX DE RICK MOLITERNO

Sur le menu principal, faites ⇧ trois fois, ⇩, ⇨, ⇨, ⇦, ⇧, ◎.

LES MOUVEMENTS DE RICK MOLITERNO

Sur le menu principal, faites ⇦, ⇨, ⇧ trois fois, ⇩, ⇦, ⇧, ◎.

VÉLO DE RYAN NYQUIST

Sur le menu principal, faites ⇩ cinq fois, ⇨, ⇧, ⇩, ◎.

NIVEAUX DE RYAN NYQUIST

Sur le menu principal, faites ⇧, ⇧, ⇩, ⇩, ⇦, ⇨, ⇧, ⇩, ◎.

LES MOUVEMENTS DE RYAN NYQUIST

Sur le menu principal, faites ⇦, ⇨, ⇩ trois fois, ⇧, ⇧, ⇩, ◎.

TENUE DE RYAN NYQUIST

Sur le menu principal, faites ⇧, ⇩, ⇩, ⇦, ⇩, ⇧, ⇧, ⇩, ◎.

VIDÉO DE RYAN NYQUIST

Sur le menu principal, faites ⇦, ⇦, ⇩, ⇨, ⇩, ⇨, ⇧, ⇩, ◎.

VÉLO DE SCOTT WIRCH

Sur le menu principal, faites ⇩, ⇩, ⇨, ⇧, ⇩, ⇩, ⇦, ⇨, ◎.

VIDÉO DE SCOTT WIRCH

Sur le menu principal, faites ⇦, ⇦, ⇨, ⇧ trois fois, ⇦, ⇨, ◎.

NIVEAUX DE SCOTT WIRCH

Sur le menu principal, faites ⇧, ⇧, ⇨, ⇧, ⇦ trois fois, ⇨, ◎.

MOUVEMENTS DE SCOTT WIRCH

Sur le menu principal, faites ⇦, ⇨ trois fois, ⇧, ⇩, ⇦, ⇨, ◎.

TENUE DE SCOTT WIRCH

Sur le menu principal, faites ⇧, ⇩, ⇨, ⇩, ⇧, ⇨, ⇨, ⇧, ◎.

VÉLO DE TIM MIRRA

Sur le menu principal, faites ⇩, ⇩, ⇨, ⇦, ⇩, ⇨, ⇩, ⇧, ◎.

NIVEAUX DE TIM MIRRA

Sur le menu principal, faites ⇧, ⇧, ⇨, ⇩, ⇨, ⇦, ⇩, ⇧, ◎.

MOUVEMENTS DE TIM MIRRA

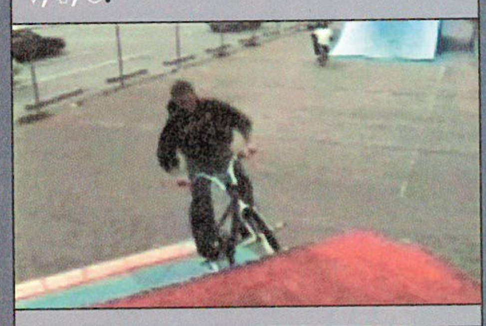
Sur le menu principal, faites ⇦, ⇨, ⇨, ⇧, ⇩, ⇧, ⇩, ⇧, ◎.

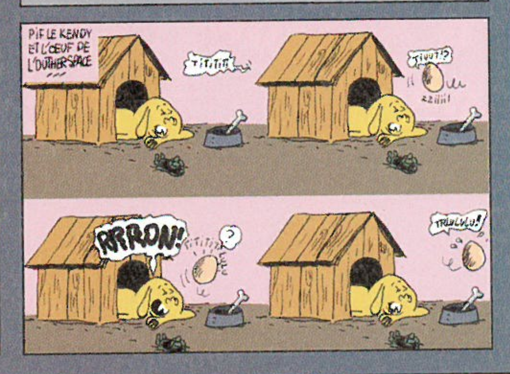
TENUE DE TIM MIRRA

Sur le menu principal, faites ⇧, ⇩, ⇨, ⇦, ⇦, ⇧, ⇩, ⇧, ◎.

VIDÉO DE TIM MIRRA

Sur le menu principal, faites ⇦, ⇦, ⇨, ⇧, ⇩, ⇦, ⇩, ⇧, ◎.





En exclusivité

TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR SOLID® 2
SONS OF LIBERTY™

La démo jouable !



EN EXCLUSIVITÉ **LE SEIGNEUR DES ANNEAUX**
DÉCOUVREZ LE JEU INSPIRÉ DU FILM

PlayStation® 2 Magazine

Numéro 61 - Février 2002 - 7,50 €

Thank You Mr Kojima*

*Merci M. Kojima

7 Dém...

WipEout...
Crash Ba...
The Wrath o...
PaRappa the...

En vente le **9 février** chez votre marchand de journaux

COURRIER DES LECTEURS

Avant toute chose, un grand merci à tous ceux qui ont pris la peine de nous écrire, par courrier ou e-mail, pour nous souhaiter leurs vœux (souvent sans même poser de questions). Votre soutien nous est cher, et vous ne sauriez savoir à quel point ! Nos excuses également si nous n'avons pu remercier tout le monde personnellement. Place au courrier donc, et surtout à celui d'Internet ce mois-ci !

BONJOUR MADAME. NE VOUS INQUIÉTEZ PAS, TOUT VA BIEN SE PASSER !

Madame, Monsieur,
J'ai abonné mon fils Kévin Samuel récemment pour un an à votre revue.

Vous êtes une mère exemplaire, c'est évident !

C'est un adolescent de 16 ans, cultivé, intelligent, un peu trop cérébral, qui a d'excellents résultats scolaires.

Toutes mes félicitations...

La seule chose qui l'intéresse, c'est votre revue et tout ce qui la concerne. Il aimerait se diriger dans « ces voies », mais lesquelles ? Car quelles sont les formations, les écoles ? etc. Je suis dans le flou total et ne peux donc lui donner des indications ; lui est un peu perdu également car il ne sait pas par où commencer. Actuellement, il est en 1re Scientifique. Si vous pouviez m'aiguiller un minimum, me donner et lui donner une piste afin qu'il ait un espoir de pouvoir faire la seule chose qui l'intéresse vraiment dans la vie...

Fantastique ! Si c'est pour vous un sujet délicat, sachez tout d'abord qu'il n'est pas le seul à partager cette attitude et ces désirs... Au risque de vous donner une réponse classique, il faut d'abord bien prendre conscience que, comme de nombreux domaines qui touchent aux loisirs, le jeu vidéo offre énormément de métiers différents. Tous les aspects généraux du monde professionnel y sont représentés : artistique, scientifique, commercial, etc. J'imagine que votre fils penche plutôt pour la création, conception de jeux vidéo, ou la presse (comme ce que nous faisons) ; ce sont les domaines les plus demandés. Ce sont par conséquent également les domaines où il est le plus difficile de faire « carrière » : donc avant toute chose, armez-vous de courage et ne rêvez pas trop si vous souhaitez éviter la déception (surtout dans notre domaine, la presse). Cela dit, votre fils a déjà un énorme avantage : il suit une voie royale au niveau scolaire, et ce n'est apparemment pas le dernier de la classe. Comme chacun le sait, la voie scientifique reste une de celles qui ouvrent le plus de portes différentes. La plupart des métiers du jeu vidéo demandent une certaine débrouillardise technologique, une compréhension correcte des mathématiques, de certains principes scientifiques, et une bonne dose de logique et de bon sens. Des compétences artistiques, ainsi qu'une affinité avec la sociologie (pour la compréhension de ce qu'est le jeu, ses moteurs, du public et de ses attentes en général, etc.) et une sensibilité accrue sont aussi de gros avantages. En un mot comme en cent : il semble que la plupart des métiers « intéressants » du jeu vidéo demandent une large variété de compétences et de connaissances, que l'école sera évidemment la première à apporter. L'étape primordiale, à mon sens, est d'abord de déterminer (en procédant par élimination pour commencer) quel est le domaine de l'industrie dans lequel Kevin souhaiterait s'engager. Ensuite, s'il a des idées, des besoins créatifs, qu'il ne cesse jamais de les exprimer, de les réaliser, même s'il n'en est pas satisfait, ou qu'il n'ose pas. Il faut le pousser à exercer, et le plus tôt possible, les talents qui sont les siens. Et qu'il persévère, apprenne, et observe ceux qui ont choisi la même route avant lui et sont parvenus à en faire quelque chose qu'il admire/apprécie/considère comme proche de « lui ». Observer ceux qui ont échoué ou qu'il considère comme mauvais peut aussi l'amener à affiner ses propres compétences. Pour le reste et les détails, je ne saurais trop vous conseiller d'acheter *Les métiers du jeu vidéo* par Jean-Michel Ouillon, chez L'Étudiant (214 pages, 10.52 €/69 F), qui détaille un large panel de professions liées au jeu vidéo. C'est un excellent point de départ pour commencer à trier un peu tout ça ! Bon courage !

Barbara Dadone (46)





EN VRAC : Christophe (du numéro d'avril 2001), rassure-toi, j'avais bien capté ton délire la première fois. J'ai adoré ta lettre, elle est dans mon Top 5 des impubliables dont je suis fan (la censurer serait trop dommage). Eh oui, Project Ego pourrait être la première étape vers ce genre de libertés, c'est pour ça qu'on adore et qu'on surveille.





Côté e-mail

LA LETTRE À LA CON DU MOIS
From : Stéphane • To : redacpad@club-internet.fr • Subject : Les journalistes de Joypad devraient s'acheter des lunettes.

Je suis abonné depuis plus de 6 années à Joypad, votre torchon. Mon abonnement devrait se terminer dans les semaines à venir, et je peux vous dire qu'il n'y aura pas de réabonnement après ce que je viens de lire dans votre dernier numéro (n° 115, page 115, test de F1 2001 sur Xbox). Vous êtes visiblement des incompétents en matière d'automobile ou vous avez de sérieux problèmes de vue. Surtout Willow, car c'est lui qui a fait ce test minable. En effet, les « Volvo boîtes à chaussures », c'est fini depuis longtemps. Maintenant elles sont superbes. Alors évitez ce genre de remarques pour ne pas passer pour des ringards. Quoique c'est trop tard. Ne pensez pas que je travaille pour Volvo, ni que j'en possède une (c'est trop pour ma bourse) pour que je les défende mais il y en a assez de lire des âneries dans votre magazine. Si toutes les voitures, à commencer par ces minables voitures françaises, pouvaient être comme les Volvo (les boîtes à chaussures, comme vous dites), ce serait déjà bien.

Adieu...

Autant pour nous. Amis lecteurs, vous aurez bien entendu rectifié de vous-mêmes cette erreur de l'ami Willow : il voulait évidemment parler des Smart.









EN VRAC : Bat demande par e-mail quel est le nom et la page ouaib de la « trottinette » dont on parle dans NetPad N°115 : il s'agit de « It », « Ginger », ou encore « Segway HT » (ce sont tous les noms qu'on lui a attribués), que tu pourras admirer sur www.segway.com.

EN VRAC : Steve Benero, tu vois, il ne faut pas forcément écrire la « lettre à la con du mois » ou des questions brèves et précises pour apparaître dans le courrier des lecteurs. Quant à ta suggestion de reparler des jeux déjà sortis pour éclaircir leur scénario, certains de leurs détails, etc. : pourquoi pas, mais ce genre de jeu est encore trop rare (surtout qualitativement) pour faire l'objet d'une rubrique mensuelle.

Côté e-mail

ON RÊVE D'UN CONCEPT À LA PROJECT EGO, ONLINE...
From : Olivier Hondermarck • To : redacpad@club-internet.fr • Subject : Remarque de débutant

Cher Joypad, comme toutes les félicitations venant des lecteurs sont systématiquement zappées, j'irai donc à l'essentiel. Je lis votre revue depuis seulement 2 numéros (je me suis offert une PS2 pour Noël et la presse est encore le meilleur moyen de faire un bon choix et retrouver un niveau d'information raisonnable). Je disais donc CHER Joypad : 5.50 euros c'est cher. Mais la « durée de vie » est de plusieurs heures avec du texte écrit tout petit et plein de captures d'écran. Je vous pardonne ce tarif. Mais ma copine, plus habituée aux 15 F du Femme Actuelle, ne me le pardonne pas :-). (...)

Ah ! Oui, le prix en euros « qu'il craint à mort » : c'est évidemment nombreux que vous nous avez fait la remarque. 1,10 F de plus, ça se voit ! Tout d'abord, sachez que Joypad n'a pas connu de hausse de prix depuis plus de 8 ans ! D'autre part, dans la presse spécialisée, nous sommes certainement ceux qui offrons le plus de pages (+ le booklet gratuit !), et tout cela a bien évidemment un coût. Le fait de passer à l'euro n'a pas arrangé les choses non plus. Loin de nous l'idée de vous prendre pour des gogos, puisque nous avons clairement affiché le double prix en couverture. Bref, malgré cela, nous nous efforcerons toujours de vous donner le meilleur !

Vous l'aurez compris, je suis un débutant dans le monde de la console et du jeu vidéo, mais je me sens un peu oublié : pourquoi ne pas faire un petit lexique des abréviations et des expressions particulières que vous employez ? Il y en a des dizaines (FPS, clipping...) qu'avec quelques recoupements, on parvient à comprendre.

Tu as répondu tout seul : il y en a des dizaines, ce qui fait beaucoup, et par recoupement, on parvient à comprendre ! Nous ne pourrions consacrer plus d'une page à un lexique comme celui-là, et ce serait trop peu.

Mais je suis sûr qu'une bonne définition, avec un petit exemple, aiderait beaucoup de lecteurs débutants et même avertis.

À la limite, expliquer de nouvelles expressions, c'est fait au moment où elles apparaissent. Quoi qu'il arrive, un lexique n'est valable que si on le publie tous les mois, ce qui prendrait la place d'autre chose dans le magazine... et nous avons choisi ! Mais un jour, qui sait, on verra bien...

Toujours en tant que débutant, je suis surpris des défauts qui existent encore dans les jeux. Celui qui m'énerve le plus, ce sont les courbes. Dans GTA III par exemple, les routes en courbe sont immondes : une courbe est une succession de polygones avec des angles coupants comme des rasoirs. Une PS2 affiche 75 millions de triangles à la seconde, mais un arc de cercle à peu près potable ne semble pas accessible.

La PS2 calcule 75 M de polys... Les afficher texturés, ombrés, etc., c'est autre chose. Enfin, tout ça c'est de la théorie technique. Le fait est que, dans un Baldur's Gate Dark Alliance, il n'y a pas un seul angle, tout est bien rond : mais BGDA peut se le permettre car il a toujours en gros les mêmes données en mémoire, et le même volume polygonal à afficher. Dans GTA III, la ville est gigantesque, et la variation de ce qui apparaît à l'écran doit être prise en compte pour laisser de la marge au moteur d'affichage. Ainsi, on gagne en évitant de gaspiller trop de polygones pour faire une courbe parfaite. Mais rassure-toi : de génération en génération, ce désagrément va vite disparaître.

Un autre défaut, c'est l'aliasing et le moiré, comme les chemises à carreaux des présentateurs TV. Ils n'en mettent plus d'ailleurs. C'est marrant, en 25 ans d'informatique, des avancées inouïes ont été évidentes (vitesse de calcul, capacités de stockage, miniaturisation, etc.) et d'autres problèmes ne semblent pas près d'être résolus.

Le moiré est inévitable : seul un instrument optique 100 % analogique (par exemple un microscope pas électronique, ou encore un œil) peut empêcher cet artefact visuel. Et encore, il peut apparaître dans certains cas (fixe par exemple une grille très fine, et il se peut que ton cerveau commence à déraper et faire du moiré aussi). L'aliasing, quant à lui, va disparaître au fur et à mesure que la résolution des jeux va s'accroître, ce qui, tant que les télévisions seront aussi faibles en la matière, n'arrivera pas. En outre, l'anti-aliasing (procédé d'atténuation de ce fléau) fait de gros progrès, rapides.

Pourquoi, dans les « cut-scenes », des barres horizontales format 16/9 sont systématiquement ajoutées ? Pour faire plus film ? Pour limiter le nombre de pixels à afficher ? Pour faire comme les autres ? J'aime jouer sur console, grâce (en partie) au grand écran de la TV, mais je m'énerve un peu devant cet espace perdu !

Souvent, c'est pour faire cinoche. Parfois, cela permet aussi de gagner des ressources machine, en effet. Mais franchement, pas de quoi en faire un plat : souvent c'est plutôt classe, et ça permet aussi de faire la différence tout de suite entre gameplay et cinématique.

Je possède pour l'instant, sur vos conseils, GTA III et Jak and Daxter. La durée de vie de GTA III est rassurante, surtout grâce à la liberté d'action, mais dès que j'aurai fini Jak, je suis sûr de ne plus jamais y rejouer... Est-ce qu'il existe des jeux qui offrent une durée de vie illimitée permettant à la fois de se détendre 15 minutes en attendant la dernière minute avant de partir au boulot et de passer toute une nuit avec ses copains de fac ?

À part les jeux dont chaque partie est vraiment différente (course, baston, sport, certains shoots), non. Le jeu en ligne, et d'une manière générale à plusieurs, est une solution offrant une durée de vie illimitée (si le principe est assez fort, évidemment), mais dès qu'il y a une histoire, un moyen de finir un jeu à 100 %, il est certain qu'on y revient plus rarement.

La manette sans fil, ce serait une révolution pour les joueurs en appartement... Non ? Et je ne parle pas de la copine transparente qui pourrait passer devant la télé sans se faire accuser de tous les maux !

Ça existe. Mais souvent en infrarouge, ce qui fait que, même dans ce cas, si ta copine passe devant toi et ta manette, elle sera responsable de la perte du combat. Des modèles fonctionnant sur une plus grande longueur d'onde, non lumineuse (FM par exemple) vont arriver bientôt (en revanche, ça consomme des piles) !

EN VRAC : ShiningKero nous parle de ses désirs de jeu de baston online par e-mail : les Coréens d'Unotac préparent un King of Fighters online, sur PC, qui devrait par ailleurs sortir le mois prochain... Rien ne dit qu'il soit prévu sur console un jour. La sortie européenne est prévue pour 2003.

POUR LES QUESTIONS/PROBLÈMES D'ABONNEMENT :

JOYPAD - SERVICE ABONNEMENT
BP 2 – 59178 Lille Cedex 9

POUR LES DEMANDES DE STAGE :

Pour le moment, nous ne prenons plus de stagiaires !

POUR NOUS CONTACTER La rédaction : redacpad@club-internet.fr • T.S.R. : morisse@club-internet.fr • Trazom : trazom@club-internet.fr
Greg : ghellot@hfp.fr • Gollum : jchieze@hfp.fr • Chris : cdelpierre@hfp.fr • Willow : willow@noos.fr • Elwood : ftarrain@hfp.fr • Kendy : kty@hfp.fr
Karine : knitkiewicz@hfp.fr • Angel : adavila@hfp.fr • Julo : jhubert@hfp.fr • RaHaN : gszriftgiser@hfp.fr
POUR NOUS ÉCRIRE Joypad, Courrier des lecteurs • 124, rue Danton • TSA 51004 • 92538 Levallois-Perret Cedex

Joypad mode d'emploi



En ce premier mois de l'année 2002, on pourra s'apercevoir que certains de nos journalistes ne se sont toujours pas remis des fêtes de fin d'année. On appelle ça des séquelles-okans ! Tout ce que vous allez lire est VRAI !

MARDI 18 DÉCEMBRE 2001



14 : 08

Willow et Angel parlent du film *Taxi Driver*. Angel : « À un moment j'ai trop pensé à toi, quand De Niro veut reprendre sa vie en main, qu'il se dit : Fini de manger de la merde ! » Willow : « Tu m'étonnes, moi aussi j'ai trop pensé à moi ! »

JEUDI 3 JANVIER 2002

16 : 31

Julo teste FFX en ricain. Gollum, Willow et Angel s'acharnent sur les fringues ridicules de certains héros. Willow : « Ils ont des fringues tellement ringardes que je préférais encore le look de Vénusia ! »

18 : 33

Une fois de plus, Angel retrouve des icones et des photos en bordel sur le bureau de son PC. Encore un acte signé Willow ! Révolté par le bordélisme de notre surfer, Angel s'exclame : « Put... y en a marre ! » Et, joignant le geste à la parole, il fixe un Post-it au bas de son écran, intitulé « Willow, utilise TON dossier Skouateur ! »

VENDREDI 4 JANVIER

17 : 35

Karine fait remarquer à Angel que toute la presse féminine encense son nouveau portable (voir précédent numéro). Gollum saisit ledit mobile pour calculer son biorythme. « Alors, combien je pèse déjà ? Et pour les périodes d'ovulation c'est n'importe quoi, y a déjà des numéros. » Karine : « Ouais, Angel a rentré ses données. » Angel : « Tu vois mec, du 7 au 14/01, je suis fertile. » Gollum ne voit pas l'intérêt de l'exercice. Karine lui rétorque que beaucoup de filles font des calculs avec un calendrier pour connaître leur période de fécondité. Gollum lui répond que c'est impossible de tomber « techniquement enceinte de cette façon, ou alors t'es la Vierge Marie ». Karine lui suggère l'éventualité d'une grossesse nerveuse. « C'est quoi ce machin ? », lui demande Gollum... Karine et Angel lui font alors un rapide exposé de la chose.

19 : 18

Willow se barre. Angel reprend donc possession de son ordinateur pour s'apercevoir que le Post-it personnalisé n'a pas fonctionné et qu'il y a toujours autant de fichiers en bazar. Angel : « Ah non j'le crois pas, il le fait exprès ! » Julo : « Ah ouais, moi aussi j'en ai trop marre, faut faire quelque chose ! » Et Angel et Julo de se faire un fond d'écran tout noir avec écrit en énorme : « Willow, pas de bordel sur le bureau ! »

LUNDI 7 JANVIER

14 : 45

Julo arrive et constate que juste à côté du « W » de Willow de son fond d'écran, se trouve un fichier en bordel sur le bureau. Exaspéré, il rajoute une grosse flèche rouge à son fond d'écran, qui incrimine le dossier en question. Sans savoir ce qui se trame dans son dos, Willow se révolte de voir qu'un fond d'écran avec son nom est sur le bureau d'Angel : « Y en a marre, c'est n'importe quoi, personne peut dire que je fous le bordel, c'est... c'est une légende urbaine ! »

16 : 12

Sans raison apparente, Julo interrompt Angel en train de parler et lui crie : « Elena !!! »

MARDI 8 JANVIER

18 : 20

Une journée où notre vampire était dans le zef total et confondait tous les noms... Angel s'adresse à Karine, qui vient de lui faire un geste obscène à base d'index projeté à grande vitesse vers son visage : « 'Tain Greg, t'es trop nase ! »

18 : 45

Angel s'adresse à Julo, alors qu'il est en train de jouer à PES : « Willow ! Viens voir ce but d'anthologie ! »

19 : 32

RaHaN et Angel se vannent quelques secondes, puis ce dernier conclut, lâchant l'affaire : « Ah là là, mon pauvre Kendy... »

20 : 43

Au moment de choisir ce que les braves pigistes en bouclage vont manger ce soir, Angel s'exclame : « Bon, aujourd'hui je propose la journée Julo. Vu qu'il a trop de trucs à faire, on va lui faire plaisir et faire tout ce qu'il veut ! Tout le monde est OK ? »
Kendy, Karine et RaHaN acquiescent. Julo, très fin : « Bon ben vous allez tous commencer par me... » Angel, s'adressant à Kendy : « RaHaN, vas-y commence ! »

JEUDI 10 JANVIER

17 : 25

Dracula est décidément à l'ouest ce mois-ci... Angel, fraîchement sorti de chez le coiffeur, débarque dans le bureau de Traz. Trazom : « Put..., la tronche que t'as, ahhaa ! Mais attends, t'as des reflets bleus sur tes cheveux ou quoi ? » Angel : « Ben non, c'est du noir. Remarque, le noir c'est du bleu... Tiens, le Pixx, toi qui t'y connais en dessin, le bleu c'est du noir, hein ? »

17 : 30

Dans la salle rédac, T.S.R. demande à Mister Brown si « Concept Car » est masculin ou féminin. Angel, sûr de lui : « Ben, c'est singulier. »

17 : 32

Mister Brown et T.S.R. regardent la couverture du dernier *Paris Match* sur laquelle posent Catherine Deneuve et Yves Saint Laurent. Angel : « Attends, fais voir... alors elle, c'est Isabelle Adjani, mais le mec là, c'est qui ? »

20 : 45

C'est la grande fête de la nouvelle année chez Hachette, une soirée prestigieuse où toutes les rédactions du groupe sont conviées ! À part des buffets et un orchestre, il y avait également un casino, à partir duquel était organisée une vente aux enchères. Greg et Caféine (*Joystick*), devant le Black-Jack, observent Benoît de la pub se faire plumer. Caféine : « Attends, je vais y aller, le Black-Jack je suis super fort, je bats mon portable à chaque fois ! »

22 : 35

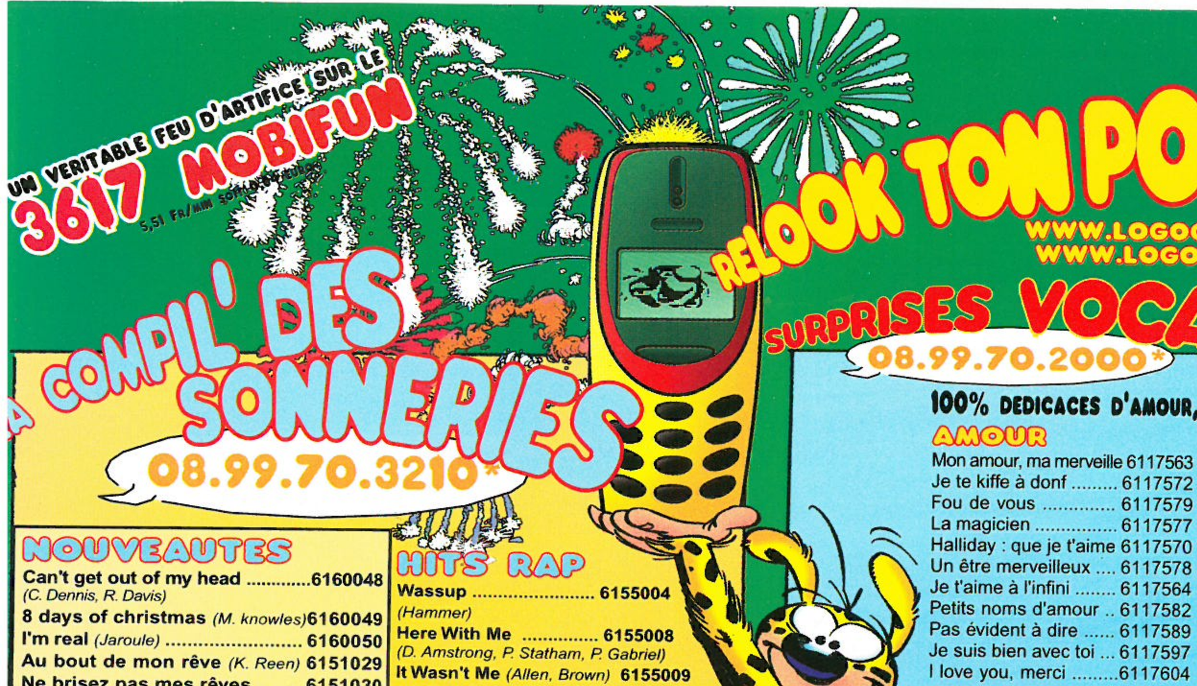
Après avoir grugé à la roulette, Greg amasse des jetons fourbement, alors que RaHaN et Caféine explosent le high-score au Black-Jack. Mister Brown, un peu fait, mise et gagne une somme fabuleuse à la roulette d'à côté. Tous ces gredins se retrouvent donc à la vente...

22 : 40

Les lots mis aux enchères sont inconnus et les enchérisseurs doivent acheter des enveloppes sans savoir ce qu'elles contiennent. L'animateur donne un indice : « Voilà un lot pour ceux qui aiment lire ! » Coumba (une de nos correctrices) : « Moi ! moi ! » « Eh bien bravo mademoiselle, vous repartez avec un lecteur DVD ! » Tout le monde est dégoûté, sauf nous !

00 : 35

Notre rédaction a quasiment tout raflé ! Elwood repart avec un baladeur CD, Nathalie (secrétaire), une caisse de champagne, Samantha (pub) une télé 55 cm, et Greg un livre de bricolage... Super !



SURPRISES VOCALES 08.99.70.2000*

COMPATIBLE TOUS TELEPHONES

100% DEDICACES D'AMOUR, BLAGUE, ETC ....

AMOUR
Mon amour, ma merveille 6117563
Je te kiffe à donf 6117572
Fou de vous 6117579
La magicien 6117577
Halliday : que je t'aime 6117570
Un être merveilleux 6117578
Je t'aime à l'infini 6117564
Petits noms d'amour .. 6117582
Pas évident à dire 6117589
Je suis bien avec toi ... 6117597
I love you, merci 6117604

DRAGUE
Bigard : le gars 6117610
Le rancard 6117620
On se fait un ciné 6117636
Tu veux des détails 6117645
Je suis d'accoooord ... 6117648
Juste un diner 6117656
On pourrait se voir 6117651

BLAGUES
Pourquoi ça pue ? 6117805
Blonde / Ordinateur 6117816
Ma qué, ma 6117660
Boulot de femme 6117831
Bernadette 6117817
Prouts 6117822
Permis de conduire ... 6117828

FETES
Coluche : la fête 6118144
La fête de qui ? 6118149
Ca va être la fête 6118147

COQUIN
C'est ta petite coquine 6117872
Je suis tout nu 6117880
J'adore ça 6117882
Ca te rend fou 6117876
Quelle technique 6117865
Calme toi 6117867
Miaulement voisin 6117855

NOUVEAUTES
Can't get out of my head 6160048
(C. Dennis, R. Davis)
8 days of christmas (M. knowles) 6160049
I'm real (Jaroule) 6160050
Au bout de mon rêve (K. Reen) 6151029
Ne brisez pas mes rêves 6151030
(Wallen)
I'm a slave for U 6160045
(C. Hugo, P. William)
Sous le vent (Veneruso) 6151027
Unité (Nuttéa) 6151028
Paid my dues 6160046
(S. Lawson, D. Sharp, L. Kafi)
Hunter 6160047
(F. Amstrong, R. Amstrong)
Toutes les femmes de ta vie ... 6160054
(Steinberg, Alberg, Roesnes)
Androgyny (Garbage) 6160055
Come along (P. Swenson, J. Berg) 6160053
Don't stop (T. Browne) 6160052

LE TOP 10
Me Gustas Tu (Manu Chao) 6151015
Family Affair (M. Blige) 6160037
Stan 6155016
(P. Herman, Dido, Armstrong, M. Mathers)
Maya L'Abeille (Delanoe) 6156005
Le Parrain (N. Rota) 6150016
You Rock My World (M. Jackson) 6160033
Les mots (Farmer/Boutonnat)...6151031
Rue de la paix (Zazie)..............6151032
Le dilemme 6151033
(Guirao/florence/Obispo)
Trackin (Barreri/Schella/Anders/Hassman)...6160056

HITS DANCE
Staying Alive (B. Gibb) 6157001
YMCA (Bellolo) 6157004
So I Begin (Galleon) 6160029
Miss California (Dante) 6160016
It's Raining Men (Jabara, Shatter) . 6160025
Barbie Girl 6155001
(R. Diff, L. Nystroem, S. Rasted, C. Norreen)
Blue (Eiffel 65) 6155003
Sexbomb (Jones) 6157005
Little L. (Jamiroquai, T. Smith) 6160027
Daddy DJ (J.C. Belval, D. Leroy) 6160007
Black or White (M. Jackson) 6160001
Walk of Life (M. Knopfler) 6160002
Zombie (The Cranberries) 6160003
Le Vent Nous Portera (Noir Désir) 6160026
All For U (J. Jackson) 6160004
Crazy (Weldon) 6160006
Music Is The one (Gronfier) 6160031
I'm Out of Love (Anastacia) 6160011
Lady (K. Nolan, B. Crewe) 6160012
One More Time (Daft Punk) 6160017
Oops I Did It Again (Rami) 6160018
Suprême (Chatwitch, Williams) 6160021
Survivor (A. Dent) 6160022
What It Feels Like 6160023
(Madonna, G. Sigsworth)

HITS RAP
Wassup 6155004
(Hammer)
Here With Me 6155008
(D. Amstrong, P. Statham, P. Gabriel)
It Wasn't Me (Allen, Brown) 6155009
Lill Bow Wow (J. Dupri) 6155010
Cendrillon Du Ghetto 6155019
(T. Moutoussamy, M. Gore)
U Remind Me (Usher) .. 6155021
Ma Benz (NTM) 6155011
Real Slim Shaddy 6155013
(M. Mathers, M. Bradford, A. Young)
Rnb 2 Rue (M. Gore) 6155014
Trop Peu De Temps 6155018
(O.Lara, H. Tucker)

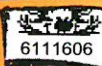
TV ET FILMS
Mission Impossible 6166007
(L. Schiffrin, J.E. Davis)
Le Flic De Beverly Hills 6150015
(Stem)
L'Exorcist (E. Morricone) 6150019
La Famille Adams 6150002
(M.Shaiman)
Simpsons (D.Elfman) 6166010
Les Bronzés (P. Bachelet) .. 6150007
Mc Gyver (Edelman) 6166006
James Bond (J. Barry) 6150012
Friends (M. Skloff) 6166019
Beetlejuice (D.Elfman) 6150023
Superman (J.Williams) 6150009
Indiana Jones (J. Williams) 6150011
Albator (E. Charden) 6156011
Rocky (Sullivan III, Peterik) 6150008
Pretty Woman (Orbison) 6150014
La Panthère Rose (H. Mancini)6166008
Candy (K. Nakita, T. Wanatabé) 6156001
Capitain Flam (J.J. Debout) ... 6156002
Inspecteur Gadget 6156004
(S. Levy, H. Saban)
Goldorak (Delanoe) 6156003
Chapi Chapo (F. de Roubaix) .. 6158006
Beverly Hills (John E. Davis) ... 6166003
Buffy (Gripp) 6166026
Magnum (Silvestri) 6166020
Dallas (J. Immel) 6166015
Dawson Creek (Cole) 6166023
Amicalement Votre (J. Barry) 6166013

HITS FRANCAIS
Lolita (Boutonnat) 6151006
Seul (Plamandon) 6151016
Angela (S.S. crew) 6151020
Vivre La Vie 6160030
(P. Manners, F. de Beneditis)
Ensemble (Jj Goldman)...........6151034

LES LOGOS STARS 08.99.701.321*

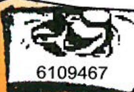
6111638

6111617

6111606

6111635
6111624

C'EST TROP GEANT 08.99.700.666*


6109471

6109465

6109467

6109471

SPECIAL REPONDEUR 08.99.701.707*

COMPATIBLE SUR TOUS LES TELEPHONES

ECOUTE ET CHOISIS TON ANNONCE : IMITATIONS, PARODIES OU TAPE DIRECTEMENT LE CODE DU MESSAGE

LE TOP 10
E. Cantona 6101470
Votre Mission 6101115
D. Boon 6101685
Rappel Illico 6101585
Tarzan................. 6101108
Nouvelle Mission 6101176
La Vérité 6101364
Le parrain capisce.6101138
J.M. Bigard 6101548
Johnny Halliday .. 6101469
Visiteur Menestrel 6101136

© MARSU - 2001

Chimi, Iono, N.F.S. 6101152
Mon portable est ailleurs 6101159
Mission vocabulaire 6101157
Téléportation Mr Spoke 6101119
Les envahisseurs 6101177
Top Gun 6101182
M.I.B. 6101191
Thierry et Jean Mimi .. 6101489
Commandant Sylvestre 6101491
PPDA "A tchao" 6101513
Nanard 6101535
J'ai 8 sec pour vous dire 6101595
Hollywood fraîcheur 6101602
Petit mais costaud 6101618
Maousse boulot 6101585
On remet ça 6101591
3615 qui n'en veut 6101495
C'est plus fort que toi . 6101603
Allo, Ah ! j't'arrête 6101243
Perdu, essaie encore . 6101274
Petite annonce 6101281
Hein ! qu'ça t'énerve .. 6101301
Chirac marrant 6101417
My name is James 6101168
Message d'horreur 6101120
Axel Foley "ouais mec !" 6101117
La copine de Bruce 6101319
La soupe aux choux ... 6101125
Les Bronzés............... 6101116
La guerres des étoiles 6101129
Yan Solo 6101150
Hélène et les garcons 6101153
Il était une fois dans 6101131
Titanic capitaine 6101132
Bizarre bizarre 1601135
Psychose 6101139
Fantomas 6101144
Jurassic Park 6101145
La folie des grandeurs 6101147
Les tontons flingueurs .. 6101148
Les têtes brulées 6101151
Goldorak 6101160
Beverly Hills 6101162
Elmo 6101165
Pokemania 6101306
Sorcière bien aimée ... 6101127

M'ENFIN

EN 30 SECONDES SEULEMENT
GAGNE UN NOUVEAU PORTABLE
EN APPELANT LE 08.97.65.04.04
*0,56 EURO/APPEL (3,68/FR/APPEL)

GAGNÉ



Laisse ton numéro de portable, tu reçois immédiatement un mini-message gagnant ou perdant

nneries compatibles sur Nokia : 8310, 3210, 3310, 3330, 10, 6130, 6150, 6210, 6250, 7110, 8210, 8810, 8850, 90, 9110, 9210 et 9110i, ainsi que sur Sagem : MC950, 959, MC 932, MC 936, MC939, MW939 et MC940, Philips zalis, Savvy et Xenium et sur Motorola : V100, P250 et

Logos compatibles sur Nokia : 5510, 8310, 3210, 3310, 3330, 5110, 5130, 6110, 6130, 6150, 6210, 6250, 7110, 8210, 8810, 8850, 8890, 9110, 9210,9000i, 9110i et b415. Logos Géants sont compatibles sur Nokia : 5510, 8310, 3210, 3310, 3330, 6210, 6250, 8210, 8850 et 8890.

Média Consulting 70 rue Anatole F - LEVALLOIS PERRET


PLAY MORE
UEZ PLUS
WW.PLAYMORE.COM
001 MICROSOFT CORPORATION. TOUS DROITS RÉSERVÉS. XBOX ET LE LOGO XBOX SONT
T DES MARQUES DEPOSEES PAR MICROSOFT CORPORATION SOIT DES MARQUES
TENUES PAR MICROSOFT CORPORATION AUX ETATS-UNIS ET/OU DANS D'AUTRES PAYS.
XBOX